decembrie 2005 Nr. 63/ anul VI Preţ 9,95 RON ISSN: 1454-9964

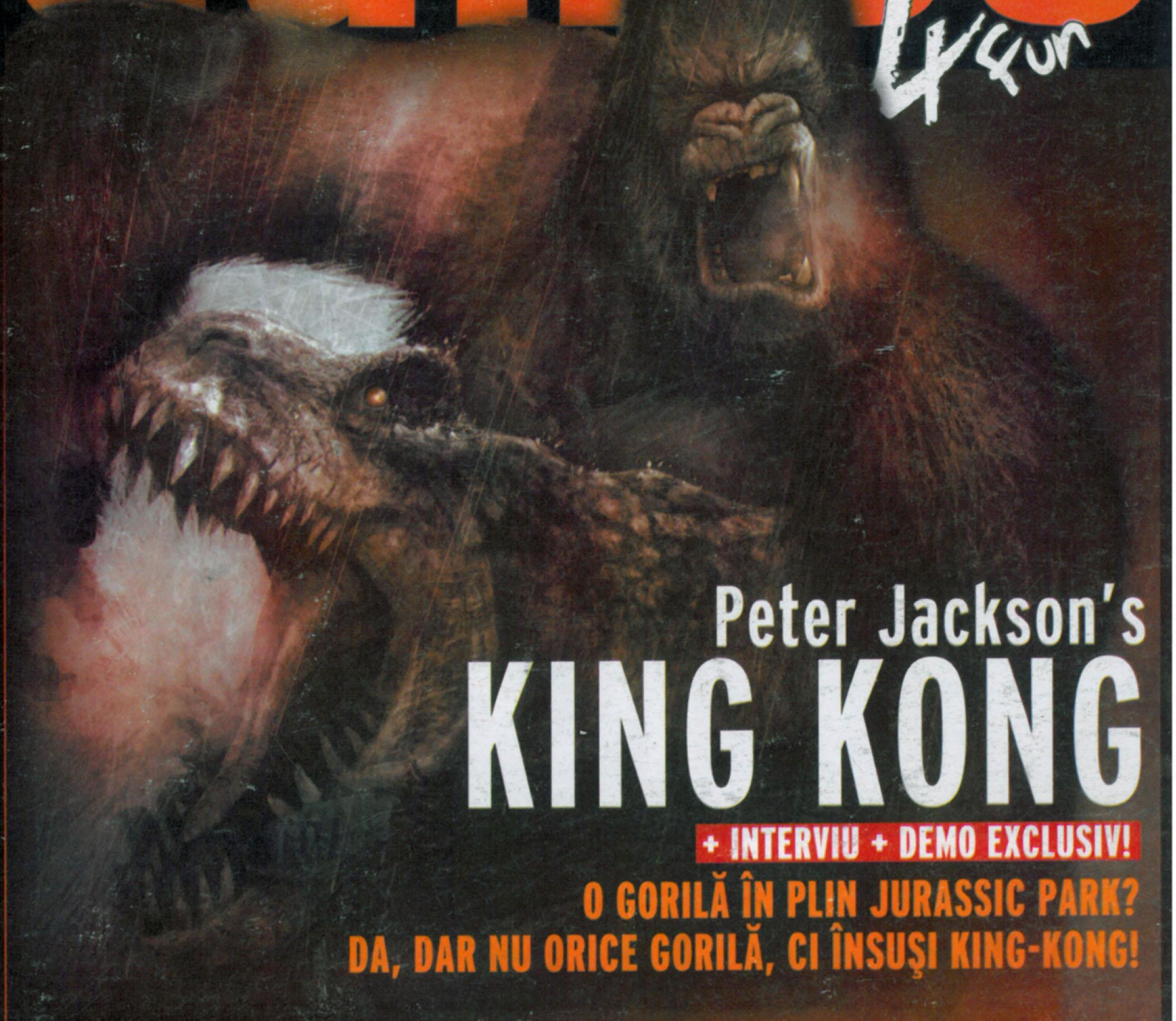
PC Games 4 fun

EDIŢIE SPECIALĂ-100 PAGINI!



2 CD-uri

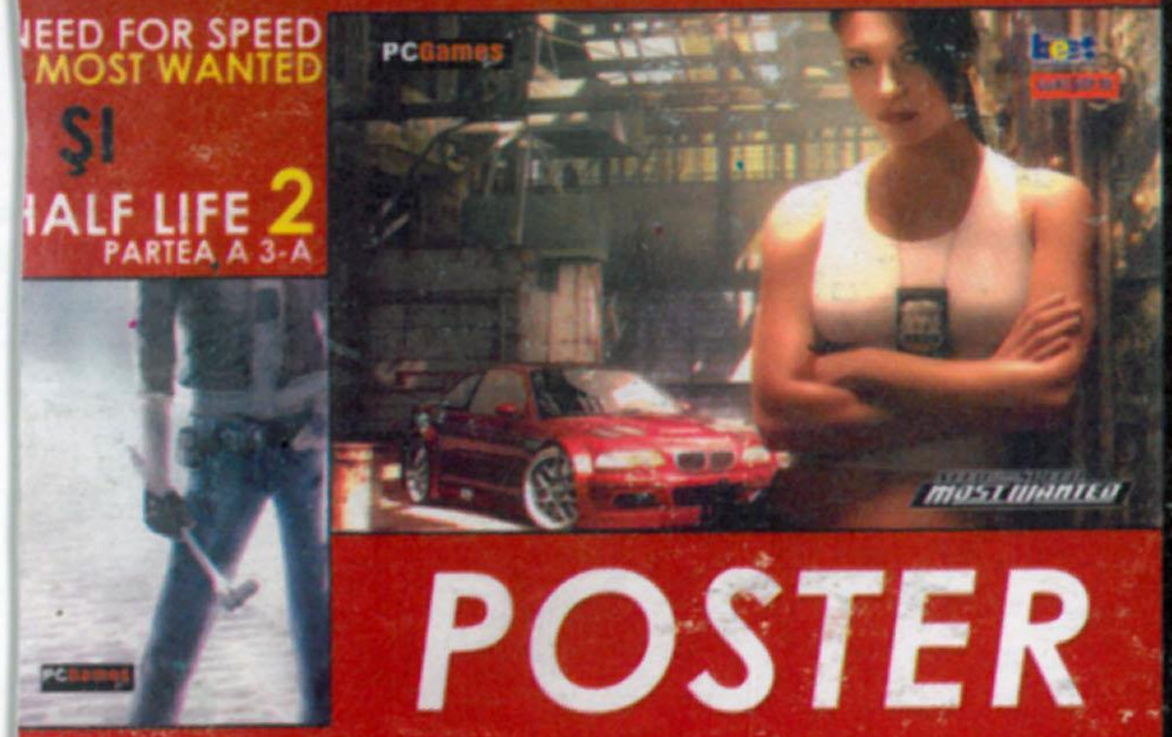
Abonează-te ACUM!
10.000 EURO!
VALOAREA TOTALĂ A PREMIILOR DIN CAMPANIE



Peter Jackson's KING KONG

+ INTERVIU + DEMO EXCLUSIV!

O GORILĂ ÎN PLIN JURASSIC PARK? DA, DAR NU ORICE GORILĂ, CI ÎNSUŞI KING-KONG!

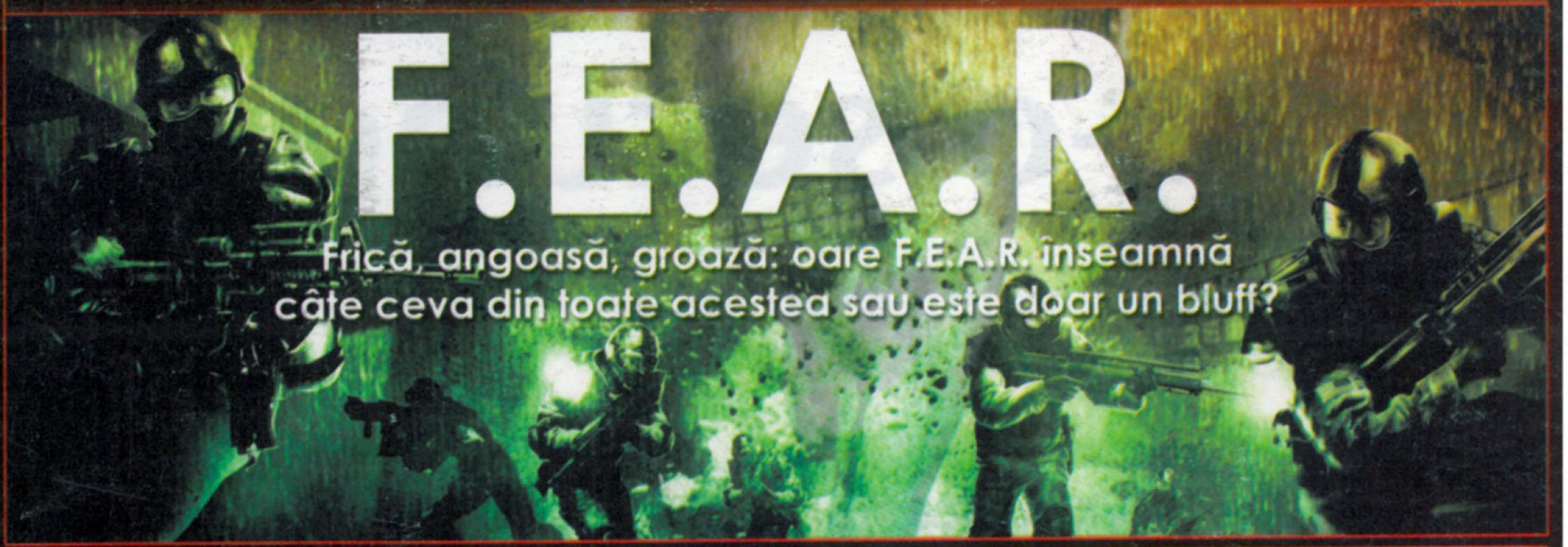


NEED FOR SPEED MOST WANTED
ŞI
HALF LIFE 2 PARTEA A 3-A

POSTER



Câştigă UN SONY PSP



F.E.A.R.

Frică, angoasă, groază: oare F.E.A.R. înseamnă câte ceva din toate acestea sau este doar un bluff?



95%

Jocul lunii

Civilization IV

GENIAL! "Father of Computer Gaming" ajunge din nou primul la Alpha Centauri a perfecţiunii jocurilor video!



QUAKE IV

Un joc pentru gamerii bătrâni care vor să întinerească cu 10 ani? Sau unul care-i îmbătrâneşte pe cei tineri cu tot atâtia ani?



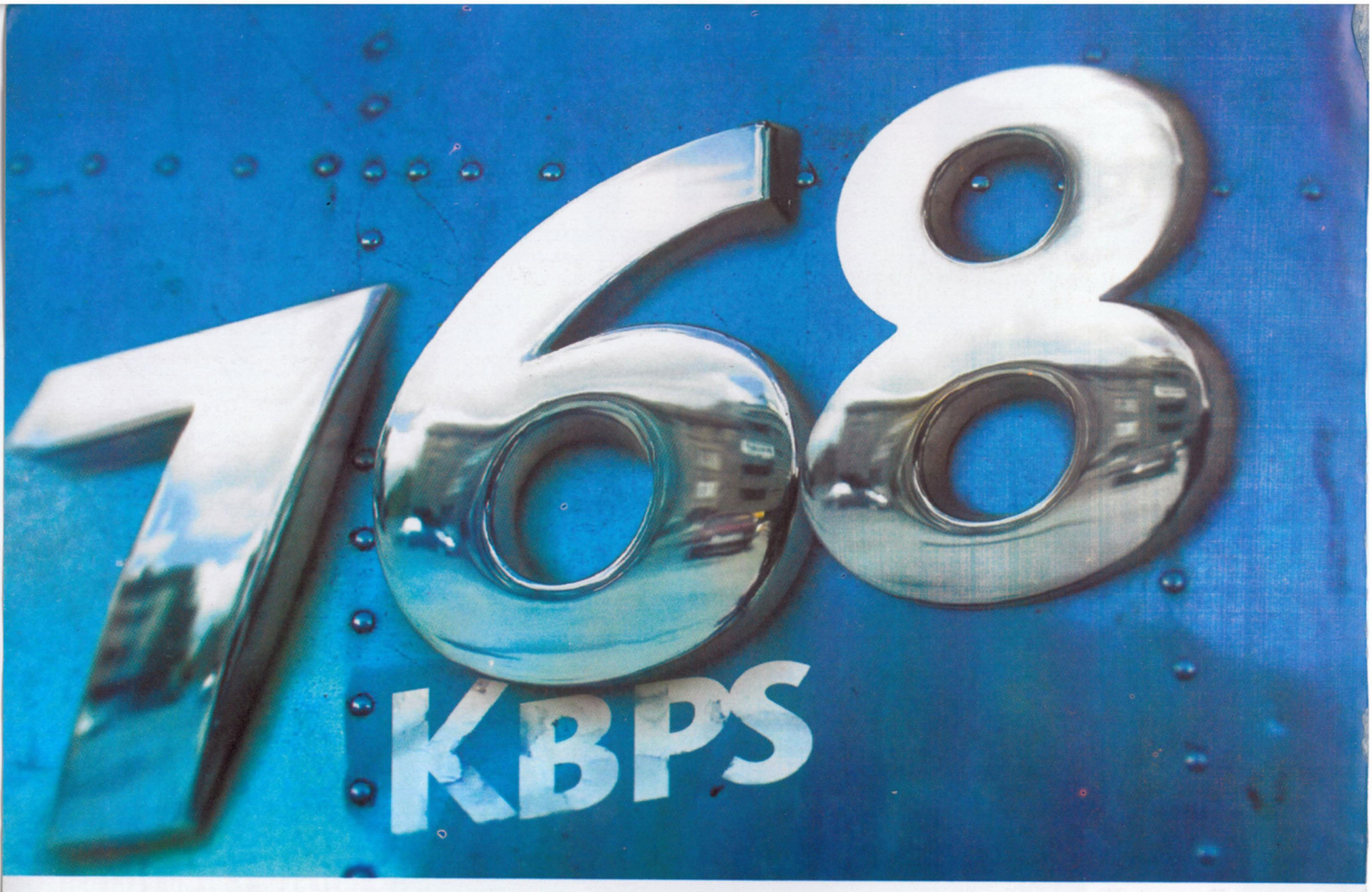
CALL OF DUTY 2

Acţiune furibundă, atmosferă de linia întâi, spectacol de Hollywood. Vi se pare puţin pentru un FPS WWII?

6 422223 000010

21 DE TESTE

AGE OF EMPIRES 3 • BLACK & WHITE 2
SERIOUS SAM 2 • X³: REUNION



De la 0 la 768 kb într-o secundă.

Noul CableLink: abonamente de la 9 USD/lună, Viteze de până la 768 kb/s

Noul CableLink îți aduce acum 3 abonamente mai uşor de plătit şi de folosit. În plus, acum traficul este nelimitat, iar fiecare pachet are incluse multe minute gratuite de convorbiri în rețelele Romtelecom şi RDS.Tel.

Mai multe detalii te aşteaptă pe www.rdslink.ro.

- **București** 031.400.4600
- **Constanța** 0341.400.414
- **Sibiu** 0369.400.414
- **Brașov** 0368.400.414
- **Rm. Vâlcea** 0350.400.414
- **Tg. Jiu** 0353.400.414
- **Iași** 0332.400.414
- **Tg. Mureș** 0365.400.414
- **Baia Mare** 0362.400.414
- **Vaslui** 0335.400.414
- **Oradea** 0359.400.414
- **Arad** 0357.400.414
- **Craiova** 0351.400.414
- **Timișoara** 0356.400.414
- **Slatina** 0349.400.414
- **Satu Mare** 0361.400.414
- **Lugoj** 0356.400.414
- **Hunedoara** 0354.400.414
- Pitești 0348.400.414
- Alexandria 0347.400.414

100% internet
0% taxe telefonice

rds.LINK
www.rdslink.ro

Jurnalismul de consens

Consens. Ce termen minunat! Sună liniştitor, plăcut şi duios ca o muzică psihedelică în urechile unui rocker. La noi, termenul a făcut carieră începând cu incantaţiile preşedintelui care a chemat minerii la Bucureşti, parcă... Pe atunci, în România aveai o problemă dacă nu te dovedeai „om de consens". Dar, dacă ne uităm puţin, peste gard, la capra vecinului (cum ne stă bine), vedem că şi alţii au probleme cu înţelegerea acestei stări.

Unul dintre redactorii de la Gamesdaily şi-a luat inima-n dinţi şi a redactat un pamflet la adresa unor colegi din presa scrisă şi a unor publisher-i de jocuri video. Omul e supărat. Foarte supărat. El spune că jurnaliştii sunt obligaţi să pupe în locuri moi şi absconse diferiţi publisher-i ca EA sau Activision pentru că, altfel, riscă să nu fie invitaţi la prezentările dedicate presei şi să nu primească jocurile spre testare înainte de apariţia acestora. Trist. La cât de sălbatic se descarcă azi de pe internet tot ce-i nou („înaintea celui mai tare gamer"), pentru o revistă este dramatic să nu primească review code-urile înainte de apariţia jocurilor... Şi totuşi, dacă nici jurnaliştii nu au dreptul să spună ce gândesc despre un joc fără să-şi facă probleme în privinţa reacţiilor publisher-ilor, atunci cine să mai critice? Pe de altă parte, este foarte adevărat că au apărut, peste noapte, foarte mulţi „redactori" de gaming care nu prea ştiu cu ce se mănâncă jocul pe care îl prezintă şi îşi etalează orice altceva, numai cunoştinţele despre jocul testat nu. Cred că în întreaga lume, la ora actuală, poţi număra adevăraţii redactori de jocuri pe degetele de la o mână... Să fim sinceri, nu publisher-ii stau prost cu ştiinţele comunicării, ci mai degrabă undeva, în sânul redacţiilor revistelor de jocuri se aciuează „jurnalişti totali", care acceptă să joace după cele două porunci ale PR-ilor:

a) niciodată să nu vorbeşti de rău un joc înainte de apariţia lui;

b) întotdeauna să publici teste obiective.

Curios, din moment ce jocul e terminat în proporţie de 85%, ce poţi să spui de bine despre el, dacă se vede de la o poştă că va fi un avorton? Apoi, ce înseamnă un test obiectiv? Dacă masele se prosternează în adoraţia unui joc, tu ca redactor nu ai voie să-i aduci critici negative? Adică, dacă majoritatea ascultă manele, tu, ca iubitor de rock sau jazz nu ai voie să fii incisiv în privinţa acest gen muzical??? Prea sună totul a politically correct!

CIPRIAN COROIANU

redactor-şef



Impressum

Director General
Gabriela Puchianu

Director Executiv
Alexandrina Peter
executiv@mediacontact.ro

Redactor-şef
Ciprian Coroianu (Mahatm'Al Bundy)
cipri@pcgames.ro

Redactor Executiv
Mircea Marian (Armata Ultra)
mircea@pcgames.ro

Redactori:
Jácint Erdei (Sigislud Freudelean)
jacint@pcgames.ro
Paul Sărăţeanu (Serious Spam Doi)
paul@pcgames.ro
Marius Hiticaş (Sniper Belit)
marius@pcgames.ro

Corectură
Liana Coroianu (Frăgutza)

Design
Cornel Sevastra (Villager)

DTP
Alexoaie Ioan (ics)

CD-ROM/ Webmaster
Király Tamás (Barteq)
webmaster@pcgames.ro

EDIŢIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 08 NOIEMBRIE 2005

PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.
DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE
RĂZVAN BELTECHI - tel: 0720/400.311
r.beltechi@mediacontact.ro
Mihai Bimbo - tel: 0720/400338
mk.mihai@mediacontact.ro

Comenzi si abonamente: Ramona Ghirdan
0259/441.523; abonamente@mediacontact.ro

Expediţii: Paul Mork

Distribuţie:
SC Media Contact Distribuţie SRL
tel.: 0359/401.086
Directór distribuţie convenţională:
Onica Dorin tel.:0720/440.003
Director Distribuţie în reţeaua şcolară:
Cristian Retea - distributie@mediacontact.ro
Belcin Ovidiu, Aurică Andreiu - tel: 0359/401.086

Contabilitate
Director economic: Oana Noje
financiar@mediacontact.ro
Contabil-şef: Adina Borz

Juridic: Ioana Cioară juridic@mediacontact.ro

Reclamaţii: e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

Producţie: SC MEDIA CONTACT SRL – Oradea

Producţie CD-ROM: SC Insert Media SRL - tel.: 0359/401.221

Editor SC MEDIA CONTACT srl

S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.

Materialul editorial din această revistă, de pe discurile optice oferite împreună cu revista, precum şi de pe situl web al revistei, aparţine S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Nici un astfel de material nu poate fi preluat sau reprodus, parţial sau integral, decât cu acordul prealabil oferit în scris de către S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Pirateria intelectuală se pedepseşte conform legii. Manuscrisele – inclusiv în format electronic – expediate redacţiei în scopul publicării, devin proprietatea S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Redacţia nu răspunde pentru conţinutul reclamelor şi al anunţurilor publicate în paginile revistei.

Adresa redacţiei
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094
tel.: 0259-441.523
fax: 0259-441.523
e-mail: redactie@pcgames.ro; pcgames@mediacontact.ro
www.pcgames.ro

ISSN: 1454-9964

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea şi editează următoarele publicaţii: PC Games 4 Fun, CD Forum, My Computer, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Noroceii, Computer to Print, Matador, Security Magazin, My Linux, My Hardware, Blanca, K2, CD Video, Gama.
Preşedinte: **Dorel Puchianu**

Inserenţi

BRAT — Publicaţie auditată pe perioada iulie - decembrie 2004

CUPRINS

63 decembrie/2005

Gothic 3



Call of Duty 2

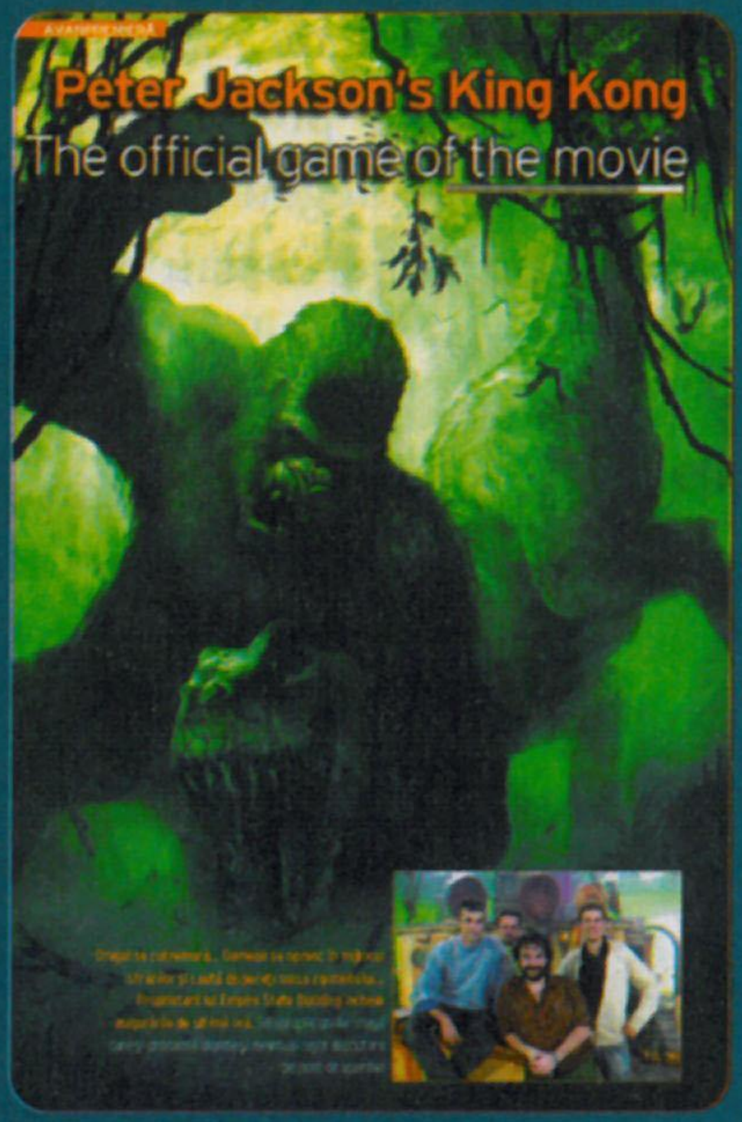


Quake 4



Actualităţi

Special



Avanpremieră



Teste



Strategy

Action

RPG/Adventure

Sport/Sim


Hardware

Nokia N-Gage QD

Eveniment

Service

Concurs



Addictive gamer?
Let us know!
Make the most of your computer
www.fashionpc.ro

OPINIE
ERDEI JÁCINT



Multiversul jucătorului

Oamenii trăiesc pe Terra, care gravitează în jurul Soarelui, în galaxia Calea Lactee, în mai ştiu eu ce zonă sau parcelă a Universului... Majorităţii oamenilor le ajunge sau câteodată li se acreşte de ceea ce înseamnă viaţa cotidiană. Ei îşi trăiesc zilele după anumite ritualuri, respectând convenţii şi reguli de convieţuire vechi de când lumea şi rutina zilnică le conferă o anumită stare de siguranţă. Există însă oameni care nu se mulţumesc cu atât. Oameni care simt că au fost născuţi pentru a îndeplini ceva măreţ, oameni care simt nevoia să exploreze, să cerceteze şi să vadă ce poate exista dincolo de suprafaţa existenţei obişnuite. Ei sunt cei care simt că au aterizat în locul greşit, sau cel puţin în secolul greşit. Nu vorbesc de neadaptaţii sociali... ci de cei care nu se mulţumesc dar cu o singură existenţă. Cei datorită cărora a apărut ideea de universuri paralele, planuri paralele alte lumii. Vorbesc de visătorii a căror operă se încadrează în planul fantasticului, fie că vorbim de SF ori de medieval fantasy. Ideea lor însă nu este prezentă doar în scenele filmelor sau între copertele cărţilor. Această idee s-a materializat sub forma jocurilor video. Deşi încă şi azi mulţi consideră acest domeniu drept o pierdere de vreme sau încrengătură infantilă a industriei IT, adevărul este că rolul jocurilor video este unul inimaginabil de mare. Acestea reprezintă porţi spre lumi noi şi incitante, care abia aşteaptă să fie descoperite. Fie că sunt uşi spre trecut sau spre viitor, ele reprezintă una dintre cele mai bune modalităţi de îndeplinire a viselor. Prin intermediul jocurilor, orice om poate deveni cavaler nobil, pilot de curse, agent special al forţelor aflate în slujba Maiestăţii sale sau orice altă creatură mistică, mitologică sau incendiară. Cu ajutorul jocurilor ne putem plimba prin castele medievale, pentru ca apoi, printr-un singur gest, să ne găsim în secolul XXV fără să ne fi ridicat din fotoliul nostru înţepenit în secolul XXI.

Cei care pătrund într-un joc ajung într-un nou univers. Cei care joacă nu trăiesc doar o viaţă, ci o mie! Jocurile reprezintă multiversul în care fiecare poate deveni ceea ce vrea!

Înmormântare Online în World of Warcraft



Moartea recentă a doi net gameri a ridicat din nou problema legată de dependenţa dată de MMORPG-uri. O tânără fată, cunoscută de comunităţile online sub nickname-ul "Snowly", a decedat de curând după ce a petrecut câteva zile bune în faţa monitorului, pistonând (da, aţi ghicit) **World of Warcraft**, în timpul unei sărbători naţionale. Prietenii ei, care îi împărtăşeau aceeaşi slăbiciune pentru lipsa vieţii sociale, au declarat că domnişoara în cauză era o membră foarte activă în cadrul Ghildei, precum şi un personaj oficial cheie, datorită faptului că era mereu online. La doar după câteva zile de la moartea ei, colegii din acelaşi clan au ţinut o imensă înmormântare virtuală, din care puteţi vedea detalii în screenshot-ul alăturat. Evenimentul a fost umbrit însă de moartea altul jucător, drept pentru care comunităţile au început să îşi îndemne membrii la o atenţie deosebită în ceea ce priveşte sănătatea lor, iar şapte companii producătoare de jocuri au declarat că vor instala un sistem anti-obsesie în viitoarele lor produse.

Australia vrea 18+ pe jocuri

Probabil una dintre puţinele ţări din lume în care nu există ştanţa de 18+ pe jocuri (cea mai mare fiind MA15+), Australia s-a luptat până acum cu numeroase probleme legate de acest aspect. Par example, jocuri ca **GTA**, **Leisure Suit Larry** sau **NARC** au fost interzise fără drept de apel, spre disperarea gamerilor care abia aşteptau să le ţină în poale. Ca o reacţie destul de finuţă la această gaură enormă din legislaţia australiană (să nu uităm că băieţii au ştanţa de mature content, dar numai pentru filme), The Interactive Entertainment Association of Australia a comis un sondaj de opinie printre cetăţeni, chestionându-i cu privire o eventuală nouă clasificare a jocurilor video. Surpriză? Nu cred. 88% dintre cei intervievaţi cred că ar fi normal ca un joc cu violenţă excesivă sau cu conţinut ceva mai roz să fie catalogat drept mature only.

18+ TM
www.pegi.info

Malestorm

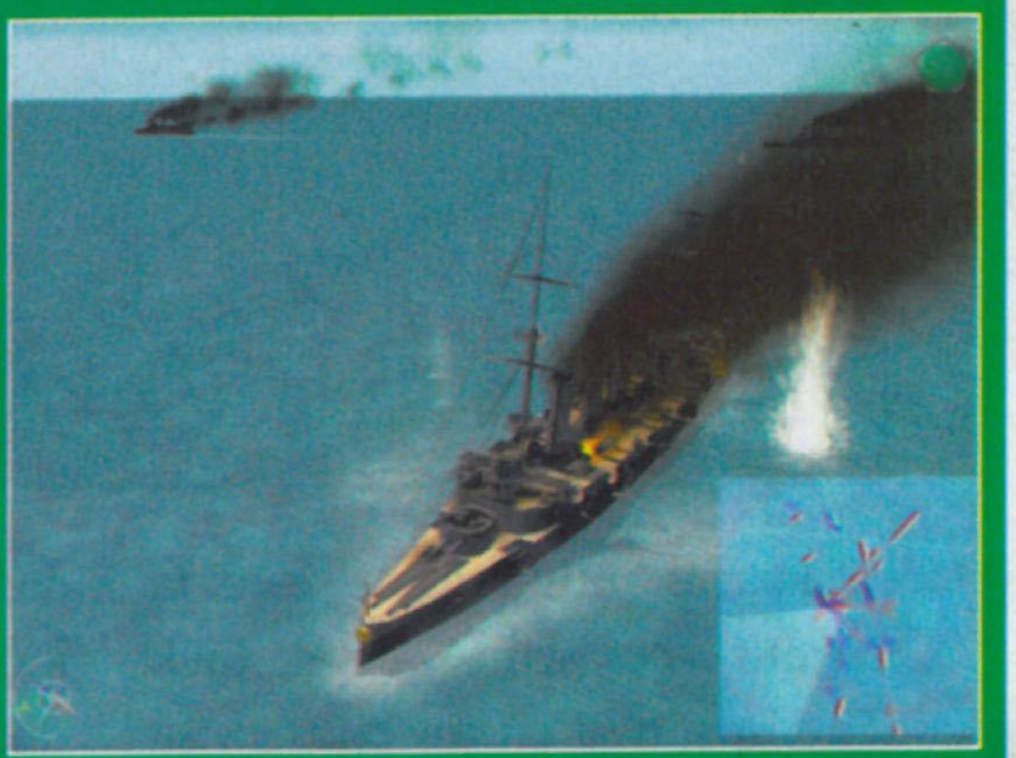


Se pare că viitorul ne rezervă şi altceva decât strategii real time militare. Colaborând cu compania rusească KDV games (cunoscută anterior sub titulatura de K-D LAB), Codmasters plănuiesc să lanseze un RTS asemănător, se pare, cu premiatul **Perimeter**. Cu un engine grafic de calitate şi cu o grămadă de features dintre cele mai apetisante, cum ar fi unităţi upgradabile şi arme de distrugere în masă spectaculoase, **Malestorm** are loc într-un viitor nu prea colorat unde, în pragul unui dezastru ecologic, pământenii se văd ameninţaţi de o invazie extraterestră. Conceptul "original" de care vorbesc producătorii tare îmi seamănă mie cu cel din **Earth 2160**.

Distant Guns!

Producător: Storm Eagle Studios **Gen:** Simulator **Termen:** necunoscut

Storm Eagle Studios se umflă în pene şi anunţă cu fanfară şi lăutari că lucrează la **Distant Guns!**, o combinaţie de strategie şi simulare, cu ecouri profunde în epocile în care toată lumea se războia ca la carte. Acţiunea jocului este plasată în timpul războiului ruso-japonez de prin 1904, această alegere oarecum nouă pe plan de marketing, iar băieţii de prin laboratoare se pare că se chinuiesc de zor cu un engine 3D de ultimă generaţie. După ce s-au zbătut în tăcere timp de vreo 4 ani de zile, producătorii şi-au anunţat titlul, sperând ca toate elementele definitorii ale jocului să prindă la public.



They Hunger: Lost Souls

Producător: Black Widow Games **Gen:** FPS **Termen:** necunoscut

Undeva, de mult, într-o galaxie foarte îndepărtată, apărea un mod pentru **Half-Life** care a făcut furori prin redacţia noastră până acum ceva timp. Avea un multiplayer demenţial şi o campanie singleplayer acceptabilă, drept pentru care lumea, care se învârte mereu, mai ceva ca rotiţele din capul lui nenea Boll, a decis că e timpul pentru un joc stand alone. Bazat pe engineul Source al lui **Half-Life 2**, **They Hunger: Lost Souls** va fi plasat undeva prin anii 1960, îmbiindu-ne să clăpăcim funduleţe putrezite de zombies.



Battlefield 3

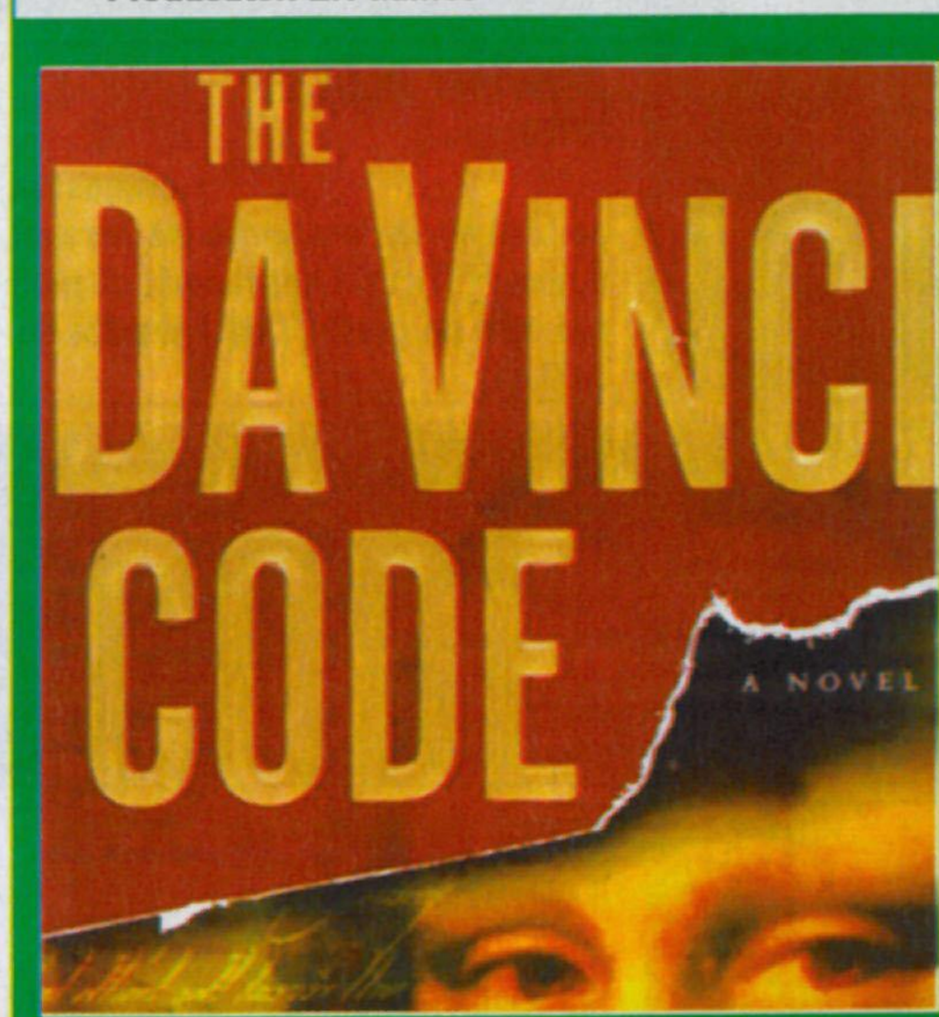
Producător: Digital Illusion **Gen:** FPS **Termen:** necunoscut

Hopaaa, iaca o ştire de senzaţie. După ce **Battlefield 2** a avut un succes enorm în comunităţile dedicate schimburilor de focuri în multiplayer, producătorii au anunţat cu nonşalanţă că deja s-au apucat de treabă pentru un sequel. Ce neruşinare, dom'le, jocul încă nici nu a căzut din top ten la vânzări şi deja se gândeşte lumea la o continuare. Oricum, ni se promit o grămadă de noutăţi legate de acţiune şi gameplay, o grafică bună, arme de calibru (şi la propriu şi la figurat), precum şi multe ore în faţa monitorului.



Da Vinci Code

Producător: 2K Games **Gen:** Action **Termen:** mai 2006

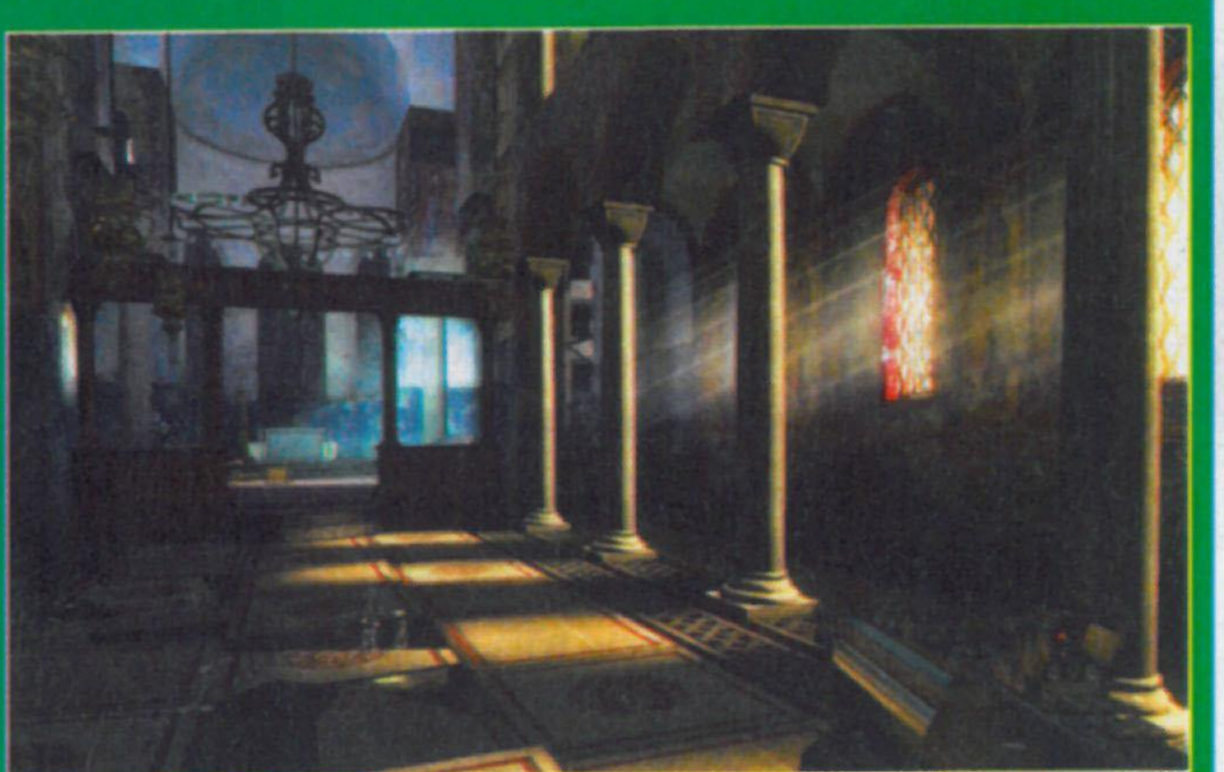


Mult prea popularul roman poliţist, cu false aere de profunzime spirituală şi ecumenică, pe numele său **Codul lui Da Vinci**, şi-a câştigat un număr mare de fani şi printre producătorii de jocuri. Iaca, aşadar, cum 2K Games a pus mânuţa pe licenţă, i-a dat un pupic lui Dan Brown şi au început să lucreze de zor la un Action game care să înglobeze toate elementele de succes ale cărţii. Adicătelea mister, suspans, multă multă acţiune, poliţişti, love-love între personajele principale şi, nu în ultimul rând, comercialism...

Twilight War

Producător: Smiling Gator **Gen:** MMO **Termen:** trim. I 2006

Sau războiul dubios. Nu că nu ar fi j'de mii de MMO-uri în producţie, nu că toată lumea se joacă, mănâncă şi moare în faţa lui **World of Warcraft**, doar că Smiling Gator a pus mâna pe engine-ul **Half-Life 2** şi plănuieşte să îl folosească (cu succes?) în viitoarea lor producţie. Unii zic că va fi un MMOFPS, alţii că ar fi vorba de un MMO fantasy stile, adicătelea RPG, însă cert este că engine-ul permite multe. Dacă băieţii se vor concentra puţin şi asupra elementelor de gameplay, rămâne de văzut. Sau nu.



Alien Arena 2006

Producător: COR Entertainment **Gen:** FPS **Termen:** trim IV 2005

Care dintre noi nu s-a delectat în vremurile bune cu o partidă-douăzece de **Quake III**, pe meleagurile reţelelor? Ei bine, se pare că cineva s-a gândit că engine-ul acestui joc deja bătrânel nu a fost încă stors complet de potenţial, drept pentru care COR Entertainment a pus mâna pe codul sursă al jocului (prin metode absolut legale, vă asigur) şi vor să creeze încă o tură de haos total şi de destrăbălare multiplayer. Adicătelea în jur de 25 de hărţi şi o grămadă impresionantă de moduri multiplayer, plus arme... yummy, arme.



Topul cititorilor PC-Games

Ca să ştii ce se joacă cu adevărat: lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.



1

BATTLEFIELD 2
(Digital Illusion/EA)
FIIND UN MARE fan al shooter-elor militare, Gordon nu rezistă niciodată unei astfel de provocări online. Vă zic un secret, însă, ultima dată l-a frăguit soţia cu 15-0.

2



FAHRENHEIT
(Quantic Dreams/Atari)
ÎN LUMEA ASTA CRUDĂ, e greu să mai ţii pasul cu un adventure bun. Nu şi pentru Jacint, care defilează prin ţările virtuale ca la el acasă.

3

MYST V
(Cyan/Ubisoft)
SĂTUL DE MANAGERE DE fotbal, mai ales după ce şi-a luat-o pe cocoaşă de la Avântul Hidişel, segerică Mirciulică a decis să se relaxeze... mistic.



4



DUNGEON SIEGE 2
(GPG/Microsoft)
CĂUTÂNDU-ŞI METODIC dragostea pe tărâmurile imaginare ale Arranei, domnul Hiticaş a descoperit că iubirea nu e pe gratis. Costă puncte de skill.

5

WORLD OF WARCRAFT
(Blizzard/VU)
DUPĂ O TURĂ BUNĂ de umilit paladini în faţa casei de licitaţii, Fratele Pavel şi-a luat desaga cu premii în spinare şi a plecat la cules floricele.



6



EARTH 2160
(Reality pump/Deep Silver)
STRATEGIE, STRIGĂ TOŢI porii lui Ciprinel, care se avântă frenetic în tumultuosul şi indezirabilul univers post-apocaliptic.

7

ADVENT RISING
(Glypx/Majesco)
CU OCHELARII PROPTIŢI pe vârful nasului, Mircea uită pentru moment de îndatoririle sale familiale şi atinge, tremurând, cutia jocului.



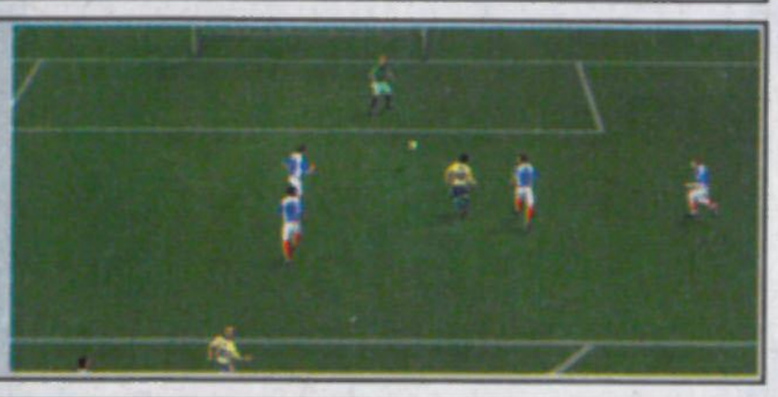
8



TOTAL OVERDOSE
(Deadline Games/SCi)
NEPUTÂND FI DERANJAT din meditaţia sa impenetrabilă, fratele Marius necesită o supradoză de BUZZ-uri pentru a veni la şedinţa de redacţie.

9

FIFA 2006
(EA/EA)
UN UNIVERS NU PREA FAMILIAR pentru fratele Jacint, care încearcă să convingă mingea să nu urmeze calea întunecată a Forţei.



10



NBA 2006
(EA/EA)
DEGEABA E PAUL înalt cât o prăjină, deoarece antitalentul său la chestiile ce implică activităţi "outdoor" este fantastic.

Jack Thompson:
"Sony provoacă Pearl Harbour 2!"



Foarte multă lume este la curent cu cine este Jack Thompson şi cu aversiunea sa dezlănţuită pentru jocurile video. În cel mai recent comunicat de presă al său, pe lângă anunţul conform căruia se va implica activ în procesul din Alabama "GTA cop killer", domnul avocat s-a apucat să se lege pe faţă de Sony, şi de Japonia în general. Thompson acuză făţiş Japonia de comiterea unui nou Pearl Harbour 2, prin "dumping-ul" excesiv de jocuri **GTA**-related în creieraşele plăpânde ale copiilor americani. Nu s-a oprit aici, declarând ulterior că acelaşi guvern "meschin" japonez se ocupă de foarte mult timp cu deversarea excesivă de pornografie şi jocuri violente pe piaţa americană, trimiţând apoi o scrisoare deschisă ambasadorului japonez Ryoto Kato, făcând guvernul japonez ipocrit, etc, etc. Din fericire, nimeni nu îl bagă în seamă. Nu că i-ar obliga cineva cu pistolul la tâmplă pe americani să aibă fetişuri cu tot felul de fetiţe manga...

Bioware se ia de mânuţă cu Pandemic

Elevation Parteners, o firmă de investiţii în biroul căreia tronează, printre alţii, fostul preşedinte EA John Riccitello şi faimosul star cvasi-rock Bono (ale cărui cunoştinţe în domeniul ludic nu le comentăm în acest moment), şi-a băgat frumos codiţa în buisness-ul celor de la Bioware, anunţând un parteneriat între colosul RPG-urilor şi cei de la Pandemic. Riccitello va fi desemnat CEO-ul noilor studiouri Bioware/Pandemic, un mariaj care pentru mulţi dintre noi pare o chestie naturală. Chiar dacă cele două firme îşi vor păstra, fiecare, locaţia (BioWare în Edmonton, Canada, iar Pandemic în Los Angeles şi Bristbane), plănuiesc viitoare expansiuni teritoriale, mai ceva ca Imperiul Otoman. O combinaţie strălucită de adventure şi RPG, noul conglomerat va munci pe brânci pentru a scoate jocuri de calitate pentru mai multe tipuri de console. Le urăm succes.



Motivele lui Uwe

Pe parcursul ultimelor săptămâni, gameri entuziaşti de pe toate coclaurile internetului au început să arate cu degetul spre numeroase teorii conform cărora nenea Uwe Boll s-a apucat de brutala sa activitate regizorală (şi, implicit, a început să găsească în mod inexplicabil actori tot mai cunoscuţi), nu din vreo dragoste neţărmurită pentru coliziunea dintre jocurile video şi filme, ci pentru a profita de o gaură cât lacul Baikal în legislaţia germană, conform căreia statul nu taxează investiţii în domeniul cinematografiei care nu aduc profit. Acest aspect este practic un rai pentru investitorii germani, care pot, la propriu, scufunda sume colosale în producţiile lui Uwe Boll, ştiind că acestea vor fi dezastruoase. Adicătelea pun la păstrare câteva milioane de dolari, de care statul nu se poate atinge în vajnicul său proces de indexare. Vestea proastă pentru Uwe (şi implicit, vestea bună pentru noi), este faptul că, de la 1 ianuarie 2006, această lege va fi abrogată, însă se pare că asemenea găuri legislative pot fi găsite şi prin alte ţări, cum ar fi Japonia, Franţa sau Italia. Întrebarea mea e clară, deci: Vom scăpa vreodată de omul ăsta?



EA cumpără licenţa Simpsons

Prea multe de spus nu sunt aici. Pe scurt, Ea a cumpărat licenţa Simpsons, pentru a o folosi în viitoarele lor jocuri pentru consolele "next-gen". Se pare că EA era interesată de cam mulţi anişori să îşi pună lăbuţele pe această licenţă, iar FOX a acceptat cu nonşalanţă. Mai multe detalii despre contracte, drepturi, obligaţii, nu au fost făcute publice, însă cele două firme se laudă una pe alta cât de talentate sunt.

La Mulţi Ani, Everquest II

Pe 9 Noiembrie, Sony Online Entertainment a sărbătorit prima aniversare a bebeluşului lor, Everquest II, motiv pentru care s-a apucat să împartă cadouri online jucătorilor, în funcţie de vechime şi de timpul propriu-zis petrecut pe meleagurile virtuale ale jocului. Cel mai interesant cadou însă este posibilitatea ca cei ce activează pe serverele US şi EU să folosească caractere Asian-style, până acum disponibile doar în Everquest II East.

PCParty EDITIA A VI-A
18-20 NOI 2005 EXPO TRANSILVANIA
Cluj-Napoca
IN PARALEL CU TARGURILE
UNIVERSITARIA si INFO& OFFICE



PCParty este un festival multimedia de mare amploare, unic in Romania. Este realizat de Organizatia Studenteasca BEST (Board of European Students of Technology) in Cluj Napoca, Iasi, Brasov, Timisoara si Bucuresti, fiind singura combinatie de LAN party, competitii multimedia, jocuri, oportunitati de angajare si afirmare, complet gratuita pentru participanti.Incepand de vineri, 18 noiembrie, ora 10, participantii sunt asteptati la Expo Transilvania cu calculatorul, placa de retea, prelungitorul si.. sacul de dormit! Se va constitui o retea de 250 de calculatoare, conectata la Internet cu o rata de transfer minima de 40 Mb/s, vor incepe inscrierile la jocuri si competitii. Timp de 50 de ore, vor exista toate conditiile pentru ca impatimitii calculatoarelor sa nu fie nevoiti sa paraseasca sala: loc amenajat pentru saci de dormit, fast-food, toalete, muzica si, bineinteles, Internet. Securitatea va fi asigurata de agenti de paza, iar asistenta de membri BEST. Anul acesta, PCParty se va desfasura in paralel cu targul de software si aparatura INFO & OFFICE si cu targul UNIVERSITARIA, creand un mediu excelent pentru vizitatori si participanti. Se anunta a fi un eveniment de o deosebita amploare, unde sunt asteptati toti cei pasionati de calculatoare si competitii.

pcparty.bestcj.ro

Programul naţional „Digital Home"

În perioada 17 octombrie-31 decembrie 2005, Flamingo derulează la scară naţională prima etapă a programului „Digital Home". Programul se înscrie în demersul Flamingo de promovare în România a conceptului de „casă digitală" prin facilitarea accesului oricărui consumator la soluţiile integrate ce compun acest concept. În prima etapă, consumatorii vor putea achiziţiona display-uri ce stau la baza casei digitale printr-un nou sistem de rate: fără dobândă, fără timp de aşteptare, fără acte suplimentare, doar prin simpla prezentare a buletinului. Produsele pot fi achitate în trei rate şi primite pe loc. Cei care fac achiziţii în această primă etapă a programului devin totodată şi posesorii unui Digital Home Card, pe baza căruia vor participa şi în etapele următoare.

Xeon pregătit pentru era dual core

Deşi este înaintea planurilor sale, dar totodată în urma competiţiei, Intel pare să fie pregătit să lanseze procesoarele dual core Xeon pe 10 octombrie. Săptămâna trecută Dell a oferit în avanpremieră detalii despre sistemelor sale dual core, nu a precizat însă o dată exactă la care acestea vor fi disponibile. Similar, IBM, a anunţat lansarea a trei noi modele de servere ce se bazează e chip-uri dual core.

Probleme cu patch-urile Microsoft

Cel mai recent pachet de patch-uri de la Microsoft continuă să le provoace neplăceri unora dintre utilizatori. Un patch „critic" pentru o problemă cu o componentă Windows privind fluxurile media, numită DirectShow, nu este, se pare, chiar aşa de în regulă cum considera Microsoft. Unii utilizatori de Windows 2000 au aplicat patch-ul incorect, lăsându-şi computerele vulnerabile chiar dacă ei cred că le-au protejat, a fost nevoită să recunoască Microsoft. Utilizatorii Windows 2000 care obţin patch-urile automat nu au de suferit în urma acestei probleme, a anunţat Microsoft.

Intel reduce timpii de bootare

Itel prezintă o tehnologie viitoare numită Robson, care ar putea reduce timpul necesar boot-ării sistemelor de calcul. Cu Robson, un PC îşi extrage datele şi aplicaţiile de pe un card de memorie flash integrat cu un software marca Intel şi nu de pe HDD-ul computerului, ca până acum. Memoria flash reacţionează mult mai rapid decât HDD-urile, reducându-se astfel timpul necesar lansării unei aplicaţii. Un card Robson poate avea de la 64MB la 4GB de memorie. Creşterea memoriei înseamnă şi creşterea numărului de date şi de aplicaţii care pot beneficia de această tehnologie.

BENQ

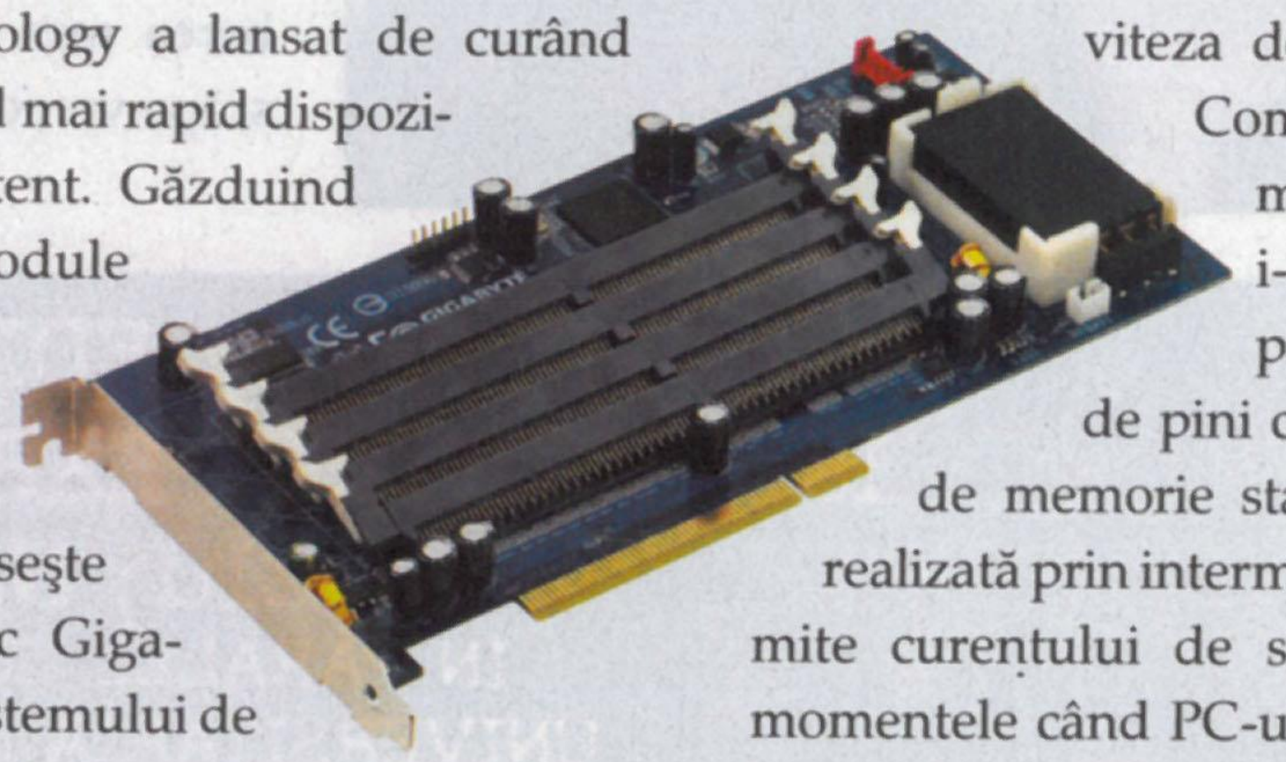
Pimul monitor LCD cu timp de răspuns de 2 milisecunde



La finalul lunii noiembrie, BenQ va prezenta noua sa generaţie de monitoare LCD. Printre altele, firma vrea să lanseze un monitor de 19" cu un timp de răspuns de numai 2ms. Acest model a fost dezvoltat împreună cu AU Optronics, o renumită companie producătoare de paneluri LCD, încorporată în grupul BenQ. Reducerea timpului de răspuns la doar 2ms este obţinută prin îmbunătăţirea caracteristicilor cristalelor lichide şi prin optimizarea componentelor electronice. Tehnologia AMA (Advanced Motion Accelerator) analizează semnalul video în timp real şi îl transmite către pixeli în mod optim. Avantajul constă în obţinerea unor nuanţe perfecte de gri, respectiv afişarea culorilor în mod natural. BenQ FP93GX oferă o rată de contrast de 700:1 şi o luminozitate de 300cd/m². De asemenea, monitorul va fi fabricat cu o interfaţă analogică D-Sub şi una digitală DVI, lucru ce garantează un transfer al semnalului, de la computer către monitor, fără pierderi – susţine compania.

Gigabyte

Gigabyte lansează i-RAM



Gigabyte Technology a lansat de curând Gigabyte i-RAM, cel mai rapid dispozitiv de stocare existent. Găzduind până la patru module DDR RAM, Gigabyte i-RAM nu conţine părţi mecanice lente, ci foloseşte un controller clasic Gigabyte care permite sistemului de operare să recunoască dispozitivul ca un hard disc obişnuit Serial ATA. Prin intermediul controller-ului creat de Gigabyte, i-RAM accesează datele la o viteză de aproape 1,5Gb/s – viteza de top a interfeţei S-ATA. Compatibil cu modulele de memorie DDR obişnuite, i-RAM este echipat cu patru sloturi DIMM cu 184 de pini care suportă până la 4 GB de memorie standard. Alimentarea este realizată prin intermediul unui slot PCI ce permite curentului de stand-by să acţioneze în momentele când PC-ul este oprit. În cazul unei pene de curent sau a deconectării accidentale de la reţeaua electrică, intră în funcţiune bateria aflată pe modulul i-RAM, acesta fiind reîncărcată de fiecare dată când sistemul este realimentat.

E-mail de 30 GB

30gigs.com a lansat un nou serviciu de e-mail, care oferă un spaţiu de 30 GB. Totul a pornit de la ideea de a crea un site „All in one" atât pentru webmasteri cât şi pentru utilizatorii înrăiţi. Site-ul asigură găzduirea fişierelor personale, protejarea lor prin criptare şi un serviciu de e-mail anonim, toate acestea fiind gratuite. Scopul companiei este ca pe viitor să crească capacitatea la 50 GB sau chiar la 100 GB. Serviciul are o caracteristică unică, ce îi permite utilizatorului să trimită un e-mail de pe orice altă adresă. 30gigs.com este încă în perioada de testare, iar pentru a putea beneficia de avantajele lui, este necesară o invitaţie, ca şi în cazul GMail.



logolove

To love or to logolove?



www.logolove.ro

1212

Trimite A10 (SPATIU) codul la 1212

Logolove your Mobile cu cea mai captivanta colectie de continut mobile fun numai prin Logolove

java games

cele mai bune jocuri java



25298 **DIAMOND DIGGER:** Ca un adevarat cautator de comori, ai aflat de comorile care se afla sub pamant.



26245 **TABLE:** Jocul de table este jucat din doua parti in opozitie.



23896 **RALLYE DELUXE** 10 curse noi! Construieste-ti cariera de intreceri castigind curse in intreaga lume.



23895 **DR CHAOS:** O gramada de extraterestri nebuni ameninta pamantul. Tu esti singurul care-i poate opri.



26683 **ROMANTIC SOLITAIRE:** pe masa sunt 7 gramezi din care se fac 4 suite, de la asul de fiecare



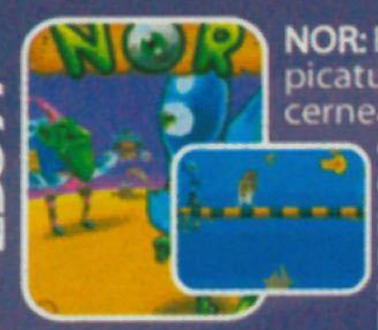
25297 **EURO 2004:** Mandria natiunii sta in tine. Inscrie pentru tara ta si apara la penalty. Daca obtii un punctaj bun te califici mai departe.



26682 **NEUTRON STAR II** Invazia sistemului solar de catre androizi a luat sfarsit. Un nou val de amenintari a inceput sa se raspandeasca!



22297 **EURO 2004:** Mandria natiunii sta in tine. Inscrie pentru tara ta si apara la penalty. Daca obtii un punctaj bun te califici mai departe.



23897 **NOR:** Esti o picatura de cerneala. Aduna cristalele si copii pierduti ai naturii pentru a scapa de aceasta lume.

MOBILE COMPATIBILE: TABLE: NOKIA: Nokia: 3100, 3105, 3108, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6310i, 6585, 6630, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, N-Gage, 6020, 3230, 6670 SIEMENS: S55, SL55, M55, C60, MC60, SX1, DIAMOND DIGGER: NOKIA: Nokia: 3100, 3105, 3108, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6310i, 6585, 6630, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, N-Gage, 6020, 3230, 6670 SONY ERICSON: T610, T630, RALLYE DELUXE 2, NOR: NOKIA: S30, 3510i, 8910i, S40, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, S40 V2, 3220, 5140, 6170, 6230, S60, 3650, 3660, 7650, NGage, NGage QD, S60 v2, 6260, 6600, 6630, 7610, SONY ERICSON: T610, T630, Z600, P800, P900, P910i, SIEMENS: S55, SL55, M55, C60, MC60, M65, CX65, S65, SX1, MOTOROLA: V300, V400, V500, V600, C650, G398, V3, SAMSUNG: S300m, E600, SHARP: GX10, GX20, GX30. DR CHAOS: NOKIA: Nokia: 3100, 3105, 3108, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6310i, 6585, 6630, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, N-Gage, 6020, 3230, 6670 SIEMENS: M65, M60, S55, SL55, M55, C60, MC60, SX1, SHARP: GX10, GX20, GX30. SONY ERICSON: T610, P800, P900, P910i, K70. ROMANTIC SOLITAIRE: NOKIA: Nokia: 3100, 3105, 3108, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6310i, 6585, 6630, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, N-Gage, 6020, 3230, 6670. SIEMENS: S55. EURO 2004: NOKIA: Nokia: 3100, 3105, 3108, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6310i, 6585, 6630, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, N-Gage, 6020, 3230, .SONY ERICSON: T610, T630, MOTOROLA V3. OLYMPIC FOOTBALL: NOKIA: Nokia: 3100, 3105, 3108, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6310i, 6585, 6630, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, N-Gage, 6020, 3230, 6260. SONY ERICSON: T610. NEUTRON STAR II: NOKIA: Toate telefoanele Nokia care suporta WAP. SONY ERICSON: T610, K7100I, S700, K500. MOTOROLA V500.

sonerii

EUROVISION 2005

My number 1 Elena Paparizou **111677**

Let me try Luminita Anghel & Sistem **111729**

PRIMESTE ACUM! super sonerii mono si polifonice

SUPER MANELE	ROMANEASCA	INTERNATIONALA
111791 Florin Salam-Vreau sa-mi impart viata cu tine	**111792** Bitza – Vorbeste vinul	**111770** Greenday - Holiday
111758 Adi de la Valcea-Suparat	**111880** B.U.G.Mafia- Baieti buni	**110388** Blue - You make me wanna
111488 Adi de la Valcea-Iarta-ma	**111856** Akcent – Dragoste de inchiriat	**111696** 50 Cent - Candy shop
111765 Adrian Minune – Cine Cine	**111729** Luminita Anghel&Sistem-Let me try	**111810** Eminem - Ass like that
111755 Adrian Minune-De cine mi-e mie dor	**111491** O-zone-Dragostea din tei	**111659** Destiny's child ft. T.I.&Lil Wane-Soldier
111754 Adi de Vito-As vrea sa ajung la inima ta	**111666** C.Locco-Ce bine imi pare ca ai luat teapa	**111801** Carolina Marchez-The killer song
111790 Adi de Vito-Nu stii	**111742** Sistem&A.Ungureanu-Departe de tine	**110112** Usher - Burn
111569 Adrian Minune&Gashka-Tu numai tu	**111926** Mandinga – Soarele meu	**111743** Scooter- Maria **(Imnul Steaua Buc)**
111789 Nicolae Guta-Fac orice iubire	**111493** O-zone - De ce plang chitarele	**111879** Shakira – La Tortura
111548 Nicolae Guta-Iti multumesc iubirea mea	**111924** 3 Sud Est – Cu capul in nori	**111814** Akon - Lonely
111568 Guta si Sorina-As renunta la viata si la mine	**111942** Nicola – Honey	**110263** 50 Cent-21 questions
111529 Liviu Guta-Zilele trec	**111928** Hi-Q – Te-am iubit, dar…	**110183** Shakira – Objection
111509 Nicolae Guta-Nu pleca	**111941** Blondy – Dansez	**110305** Sonique – Alive
111565 Liviu Guta – Roua din ploaia grea	**111527** Spin – Nimeni pe drum	**110079** Maroon 5- This love
111562 Nicolae Guta&Liviu Pustiu-4 nopti si 4 zile	**111688** Bosquito – Tu esti iubita mea	**110045** Robbie Williams – Supreme
111938 Adrian Minune – Alo alo	**111853** Pepe – 9 Vieti	**110731** Faithless - Insomnia
POPULARA	**111543** Simplu-O secunda	**111203** Beyonce – Crazy in love
111546 Maria Tanase- Valeleu	**111523** Hi-Q – Gasca mea	**111204** Robbie Williams – Feel
111764 Maria Tanase-Ciuleandra	**111940** Impact – Uhh! Uhh!	**111965** Axel F - Crazy frog
111518 Gica Petrescu-Hai paharel	**111533** Hara - Cine	**111205** Robbie Williams – Angels

sonerii reale+efecte sonore

24047 Britney Spears-Toxic*	**22881** Tigru	**26314** Coldplay - Clocks
24037 50 Cent-In da club*	**26409** Nelly - Over and Over	**26317** Depeche Mode- Enjoy the silence
24040 Blue-Bubblin*	**22839** Tunet	**26319** Destinys Child - Lose my breath
26017 O Zone-Dragostea din tei*	**22849** Masini de curse	**26321** Eminem - Just lose it
26035 Usher -Burn*	**22917** Urlet	**24812** Jamelia - Superstar
22837 Magar	**22869** Rata	**25362** Justin Timberlake - Senorita
22852 W.C.	**22838** Broasca	**26403** Kylie Minogue - Giving you up
22851 Alarma	**26397** Akon - Locked up	**26406** Mariah Carey - Its like that
22867 Pui	**24040** Blue - Bubblin	**26022** Robbie Williams - Angels
25368 Maroon 5-This love*	**26399** Bryan Adams - Summer of 69	**26411** Queen - We will rock you
24043 Britney Spears-Everytime*	**26313** Christina Aquilera ft Missy - Carwash	**26338** U2 - Vertigo

*Alike Song

MOBILE COMPATIBILE: RINGTONES: All Mobile Phones that support Nokia Smart Messaging (NSM) plus SAGEM: MC930, MC932, MW932, MC936, MC939, MW939, MC940, MC942, MC946, MC949, MC950, MC952, MC956, MC959, MC959R, MW3026, MYV65, SONY ERICSON: A2628, T20e, T29, T39, T60, T65, T66, R520 M-MC, T69, SIEMENS: A50, A52, A55, C45, CL55, M46, ME45, M50, S45I, S46, S45, SL-45, PANASONIC: GD75, GD76, MOTOROLA: Timeport 250, Timeport 260, V90, V100, V8088, Walkabout 191 REALTONES: NOKIA: 5140, 6220, 6230, 6600, 6610, 6810, 6820, 7200, 7260, 7610, 7600, N-Gage, 7710, 6020, 3230, 6260, 6670, SONY ERICSSON: Z500I, P910I, P800, P900, Z-1010, S-700I, K-700, F-500I, Z600, SAMSUNG: D500, I700, I500, SGH-P730, Z-105, S-341I, D-410, E-710, E-800, E-310, E-600, E-810, S300M, SIEMENS: M65, M55, MC60, CX-65, SL-65, S-65, SX1, MV-65, U10, U15, CVX-65, CV-65, PANASONIC: P-341I, X-400, X-60, Z800, MOTOROLA: A1000, E680, Mpx, Mpx100, Mpx220, RAZR-V3, MPX-200, V3, V80, V-980, E-398, V-525, V600. ALCATEL one Touch: 565, 735, 535, 83, 735I, 756, 757, NEC: N410I, N400I, N331I, MITSUBISHI: M341I, M21I, M320, M342I, SHARP: Gx25, GX-15, GX-30, GX20, LG 7050I, SENDO: M570, X

adult XXX

Fete care te pun pe foc!!!



clips: 26531, 26171, 26178

wallpapers: 20699, 25627, 25536, 25650

MOBILE COMPATIBILE: CLIPS: NOKIA: 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6220, 6230, 6600, 6810, 6820, 7200, 7260, 7650, 9210, 9290i, 7610, 7600, N-Gage, 7710, 6020, 3230, 6260, 6670, 7280, 93000, 95000, 3220, 6170 SONY ERICSSON: P800, P900, Z-1010, S-700i, K-700, F-500i, T-230, Z200, Z600, P910i, Z500i, V800 SAMSUNG: D 700, Z105, S-341i, D-410, E-710, E-800, E-310, E-600, E-810, SGH-P730, D500, i700, i500, SIEMENS: A60, MT50, M65, M55, M50, ST-55, CX-65, SL-55, SL-45i, SL-65, S-65, SX1, MV-65, U10, U15, CVX-65, CV-65 PANASONIC: P-341i, X-400, X-60, X300, Z800, MOTOROLA: A920, Mpx200, V3, V80, V-980, E-398, V-525, V600, A1000, E680, Mpx, Mpx100, Mpx220 ALCATEL one Touch: 565, 835, 756, 757, NEC: N410i, N400i, N331i, MITSUBISHI: M341i, M21i, M320, M342i, SHARP: GX-15, GX-30, GX20, Gx25, SAGEM MYV75, LG: G-7100, G-5400, G-5300i, SENDO X,

branded

All Rights Reserved



22991, 22998, 22971, 22976, 22979, 22968, 22990, 22970

wallpapers



animals: 22800, 19071, 19070, 25469

nature: 19087, 19088, 19091, 19083



celebrities: 23069, 23085, 23122, 23065, 23073, 23071



team logos: 24642, 24644, 24643, 22508

animatii

super animatii pentru mobilul tau!



18889, 18801



26949, 26945, 26947, 26954, 26942, 27006

MOBILE COMPATIBILE: NOKIA: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7650, 8910i, 7610, 7600, 7200, N-Gage, 7710, 6020, 3230, 6260, 6670, SONY ERICSSON: CFX65, P910i, T68, T68i, T69, T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z-1010, S-700i, K-700, F-500i, T-230, Z500i, SAMSUNG: S300M, D500, SGH-P730, i700, i500, E700, P400, S200, S300, T100, V200, V200c, Z-105, S-341i, D-410, E 700, E-710, E-800, E-310, SGH-S500, SGH-S300, E-600, E-810, P400, X-450, X100, X700, X710, SIEMENS: A65, C60, C62, C65, A60, C62, M46, C65, M65, M55, MC60, S55, C-55, C-60, M-55, CF-62, ST-55, CX-65, SL-55, SX1, MV-65, U10, U15, PANASONIC: X-300, GD60, GD60P, GD67, GD87, P-341i, GD88, G-50, G-51, G-60, X-400, X-60, X-6, X70, GD87, X88, Z800, X68/77, X500, X200, X100, A500, X700, MOTOROLA: A1000, E680, Mpx, Mpx100, Mpx220, RAZR-V3, MPX-200, V3, V80, V-980, E-398, V300, E-365, V-525, V-180, V600, ALCATEL one Touch: 565, 735, 332, 535, 835, 531, 355, 556, 735i, 756, 757, NEC: N410i, N400i, N331i, MITSUBISHI: M341i, M21i, M320, M342i, SHARP: GX1, GX10, GX10e, GX10g, GX10i, GX10q, GX13, GX15, GX-15, GX-30, GX20, Gx25, SAGEM MYV75, LG: G-7100, G-5400, G-5300i, 7050i, G5300i, G7100, SENDO: M570, S600, X, P600

Atentie! Inainte de a transfera jocurile in mobilul tau trebuie ca toate setarile WAP si GPRS sa fie facute corect. Pentru a activa serviciile WAP si GPRS suna la Serviciul Relatii Clienti a mobile provider-ului tau.

relatii clienti No. 0212016092

Trimite un **SMS** cu codul pe care-l doresti la **1212** si primesti imediat tot ce vrei in mobilul tau. De exemplu *A10* (SPATIU) *26245* la *1212* pentru jocul Table. Un SMS = 1$+ TVA

O comanda completa presupune trimiterea a 2 SMS-uri. Un joc Java/un clip presupune trimiterea a 3 SMS-uri

Peter Jackson's King Kong

The official game of the movie

Producător: UbiSoft **Publisher:** UbiSoft **Gen:** Action **Termen:** trim. IV 2005





Oraşul se cutremură... Oamenii se opresc în mijlocul străzilor şi caută disperaţi sursa zgomotului... Proprietarii lui Empire State Building încheie asigurările de ultimă oră. Se apropie gorila uriaşă care-şi proclamă blonda şi eventual nişte elicoptere pe post de aperitiv!





Cred că acest joc doboară recordul pentru cel mai lung titlu de joc PC. Citindu-l, primim toate informațiile necesare, facem conexiunea cu filmul care stă să apară și conștientizăm și numele regizorului consacrat datorită ecranizării trilogiei inelare. Responsabil însă de joc nu este omulețul burtos cu față bonomă, ci părintele lui **Beyond Good & Evil** și **Rayman**, Michel Ancel unul dintre cei mai buni designeri din casa Ubi Soft.

Nu cred că ar fi necesară orice explicație în legătură cu subiectul jocului și filmului, fiind vorba de una dintre cele mai mediatizate legende ale secolului XX. Avem, pe de o parte, o gorilă uriașă care joacă rolul bestiei și, pe de altă parte, o blondă focoasă care joacă rolul frumoasei. Pentru ca povestea "Frumoasa și bestia" să fie completă, mai angajăm niște actori de umplutură și îi dăm drumul. Scenariul scris de genii neînțelese ale Hollywood-ului ne transportă pe o insulă feerică, ruptă parcă din visurile omului muncitor modern. Această insulă, chiar dacă este locuită și de niște tribali urâcioși, supărați de prezența dinozaurilor care îi privesc ca pe o sursă primară de lipide, glucide și colesterol, este singurul loc pe care Kong poate să îl numească casă. Bineînțeles, supraviețuirea într-un astfel de mediu aproape ostil nu este tocmai greu când ești mai înalt, mai puternic și mai rapid decât un tiranozaur. Pentru a-l mulțumi pe Kong, se pare că băștinașii îi oferă sacrificii proaspete regulat, pe cât se poate umane și de preferință virgine.

Rutina de pe Skull Island se derulează monoton până la debarcarea unui regizor american care, împreună cu echipa sa, vrea să toarne un film măreț într-un decor de vis. Primii pași ai nou veniților sunt urmați îndeaproape de haos, țipete și moarte. La un moment dat, cum deja bănuim, frumoasa actriță blondă (mai mult sau mai puțin fecioară) este răpită de trib și oferită ca sacrificiu regelui insulei. La vederea lui Naomi Watts însă, inima uriașului se înmoaie și renunță la obiceiul de a hali sacrificiul. Gorila se îndrăgostește de femeiușcă și lui Adrien Brody tocmai acum îi vine ideea s-o salveze.

Bineînțeles că jocul nu promite doar o încăierare nu tocmai egală între actor și monstru. Alături de Michel Ancel, Peter Jackson și echipa producătoare încearcă să făurească un action-adventure de zile mari.



PCG 4 Fun: ***Cum ați început și ce sentimente ați avut în legătură cu dezvoltarea unui joc bazat pe un film? De ce credeți că versiunea PC a lui King Kong va oferi o experiență diferită?***

Michel Ancel: Echipa a simțit foarte repede potențialul imens ce se ascunde în universul King Kong. Contopirea realității cu fantasticul dă naștere la o atmosferă care se potrivește perfect cu spiritul studioului de jocuri din Montpellier. În plus, diferitele subiecte dezbătute în filmul original din 1933 sunt încă de actualitate: creatura înțeleasă greșit, inechitatea, umanitatea și sensibilitatea bestiei... Misterul care-l înconjoară pe Kong, puterea și complexitatea sentimentelor sale privind oamenii conferă intensitate caracterului. De fapt, după ce am analizat toate elementele incluse în film, ne-am aruncat asupra universului Kong cu aceeași energie și entuziasm care ne-a caracterizat și creațiile anterioare.

Păstrăm legătura în permanență cu Peter Jackson și îl informăm regulat despre evoluția procesului de dezvoltare. Regizorul se implică activ în dezvoltarea jocului, încercând diferitele versiuni de probă, pentru a se asigura că păstrăm spiritul filmului. Feedback-ul primit de la el este foarte important din punct de vedere al rezultatului final. Cred că am reușit să găsim lungimea de undă comună datorită faptului că el ne-a împărtășit viziunea lui despre universul lui Kong încă de la început. Peter Jackson are concepte bine definite și idei originale despre cum ar trebui să arate jocul. Unul dintre acestea se referă chiar la gameplay-ul dual care presupune alternarea controlului lui Jack, exploratorul și a lui Kong însuși. Jocul va oferi însă mai mult decât suma scenelor de importanță crucială din film. Pentru a crea o poveste mai cuprinzătoare decât cea din film, am apelat la ajutorul lui Philippa Boyens, care a participat la realizarea scenariilor peliculelor The Lord of the Rings și King Kong. Deoarece jocul este de șase șapte ori mai lung decât filmul, a fost deosebit de important să oferim o experiență mult mai vastă, bazată pe întâmplări exclusive încă nevăzute. Am încercat să păstrăm însă același ritm și aceeași direcție pe parcursul întregii aventuri.

PCG 4 Fun: ***Ce fel de engine grafic utilizați? Veți folosi și scene din film pentru a face gamplay-ul mai interesant?***

Michel Ancel: Ne-am decis să folosim Jade engine (dezvoltare proprie) creat original pentru jocul Beyond Good and Evil. Acest engine ne permite multe acrobații din punct de vedere grafic... Iată câteva exemple tehnice folosite la crearea unei jungle dense cu vegetație luxuriantă:

Efectele de particule și FX – acestea ne permit să creăm o vegetație densă care se mișcă în timp real. Acest lucru înseamnă din punct de vedere vizual că putem afișa pe ecran până la cinci, șase elemente diferite (plante agățătoare, iarbă, copaci) de dimensiuni diferite care, prin mișcarea lor, dau senzația de junglă vie...

Efecte 2D și diverse filtre, care, aplicate în timp real peste imagine, creează atmosfera specială a jocului. Printre acestea se numără: luminile naturale și cele artificiale, diferitele efecte de iluminare











Bazându-se pe experienţa acumulată de-a lungul dezvoltării lui **Beyond Good & Evil**, joc care a câştigat aparent nemărginita simpatie a domnului Jackson, **King Kong** se vrea a fi o creaţie falnică. Alcătuind un conţinut unic, nevăzut în film (creaturi, întâmplări, areale), combinat cu contribuţia tuturor personajelor importante din film, producătorii încearcă să creeze o experienţă care să întreacă sau cel puţin să prelungească ceea ce oferă pelicula.

În termenii gameplay-ului putem vorbi de îmbinarea a două jocuri separate într-unul singur. Pe de o parte, avem nivelurile de joc parcurse din punctul de vedere al aventurierului, iar pe de altă parte jucăm din perspectiva puternică a lui Kong. Cultura mişcărilor primului este inspirată de **Prince of Persia** (la fel ca la majoritatea jocurilor action-adventure din prezent). Jack Driscoll se poate sui pe pereţi, se poate balansa peste prăpăstii înfricoşătoare şi se poate căţăra cu agilitatea unei pisici. Apoi, preluând controlul lui Kong, sentimentul de joc se transformă. Nu mai e vorba de un om fragil care luptă pentru supravieţuire, ci de



din timpul furtunilor şi a ceţei şi aşa mai departe.

2D sprites – care dau impresia de profunzime junglei creând fundalele "trompe l'oeil" din îndepărtări.

Alte tehnici care ne ajută la intensificarea unor elemente sunt:

Efectele 3D care sunt folosite de exemplu pentru a realiza blana lui Kong. Folosind acestea, putem avea mai multe straturi de păr şi putem reda realist mişcările lui Kong sau impactul obiectelor cu suprafaţa corpului său. Aceeaşi tehnică este folosită şi în cazul suprafeţelor de apă.

Am decis să nu folosim secvenţe din film, preferând animaţii intermediare randate cu engine-ul jocului. Astfel, sentimentul de continuitate al povestirii este mai intens, întreg jocul părând o intensă şi înfiorătoare aventură.

PCG 4 Fun: ***În ce măsură va fi coloana sonoră a jocului compusă din melodii împrumutate din film? Există piese compuse special pentru joc?***

Michel Ancel: Muzica jocului a fost compusă de Chance Thomas şi înregistrată cu ajutorul unei orchestre simfonice în Seattle. Am preferat să nu folosim melodii de pe coloana sonoră a peliculei, ci mai degrabă am optat pentru o muzică care să se afle în concordanţă cu acţiunea şi care să urmărească şi să evolueze împreună cu schimbările de situaţie.

PCG 4 Fun: ***Presupunând că povestea jocului va urmări îndeaproape firul epic al filmului, jucătorii vor putea influenţa în vreun fel finalul?***

Michel Ancel: Ei bine, trebuie să recunosc că avem o poveste de urmărit. Ştim cu toţii că aventura începe pe Skull Island şi se termină în New York. Acest lucru nu se poate schimba. Experienţa oferită de joc va fi însă diferită de fiecare dată, nivelurile putând fi rezolvate în mai multe feluri. De exemplu, dacă luăm nivelul în care ai un raptor şi un liliac poţi să alegi să urmezi lanţul trofic: omori liliacul folosindu-l pe post de momeală pentru a atrage raptor-ul, după care, folosindu-te de faptul că acesta nu este atent, poţi să te furişezi la spatele lui şi să-l iei prin surprindere. Sau poţi să-i confrunţi pe ambii direct şi să-i elimini din câteva focuri de armă bine plasate. Ori, dacă vrei să faci economie de muniţie, poţi să te foloseşti de focul şi suliţele din preajmă să-i pui la rece. Mediul din jur va avea o importanţă covârşitoare: poţi să foloseşti creaturile în scopurile tale – fie determinându-i să se elimine între ei, fie folosindu-i pe post de ajutor. Acest gameplay oferă în fiecare situaţie o libertate rar întâlnită!

PCG 4 Fun: ***Cât de mare este lumea de joc reprezentată de Skull Island şi New York-ul anilor '30? Jucătorii vor avea posibilitatea de a explora liber mediul înconjurător?***

Michel Ancel: Cea mai mare parte a jocului se va desfăşura pe Skull Island, după sosirea echipei pe insulă. Skull Island nu este doar o simplă junglă, peisajul complex fiind compus din munţi, mlaştini, văi, câmpii, grote etc. Cu desfăşurarea evenimentelor, în final, ajungi şi în New York, unde te aşteaptă mari surprize.

PCG 4 Fun: ***Din perspectiva căror caractere va putea fi parcurs jocul King Kong? Vom putea controla până şi uriaşa gorilă?***

Michel Ancel: În majoritatea timpului jucătorii îl vor controla direct pe Jack Driscoll. Fiind o fragilă creatură umană, supravieţuirea lui în periculoasele ţinuturi de pe Skull Island nu va fi tocmai uşoară. Intrând în pielea lui Jack, jucătorii se vor putea folosi de arme, vor putea prinde momeli, vor putea folosi focul în variate scopuri, vor trebui să opereze anumite mecanisme etc. Cea mai mare distracţie va fi oferită însă de Kong. Aproximativ o treime din joc se bazează pe contribuţia lui directă. Am vrut însă ca aceste unde poţi prelua controlul bestiei, să pară ca un bonus sau ca o răsplată pentru jucători, pentru toate frustrările cauzate de instinctul de supravieţuire a lui Jack. Controlând gorila uriaşă, poţi să iei de cât un T-Rex şi să dai cu el de toţi pereţii cauzând astfel o distrugere de proporţii inimaginabile. De asemenea, vei putea smulge din rădăcini un copac imens, pe care să-l foloseşti pe post de bâtă de baseball împotriva inamicilor. Kong mai poate să-şi folosească puterile în multe alte moduri: se poate legăna între crengi, fugi de-a lungul zidurilor, dărâma stâlpi de piatră, sparge porţi etc.

PCG 4 Fun: ***Ce sfat i-aţi da aceluia care intenţionează să joace King Kong?***

Michel Ancel: Să stingă luminile, să regleze volumul boxelor la maximum şi să se pregătească pentru cea mai captivantă experienţă a vieţii!

PCG: ***Vă mulţumim pentru timpul acordat!***

A CONSEMNAT ERDEI JACINT



o creatură imensă care inspiră putere prin fiecare acţiune. Producătorii chiar încurajează jucătorii să exploreze şi să înainteze în joc, pentru a simţi profunzimea conferită de această alternare.

Graţia şi puterea acestor mişcări se datorează în mare parte animaţiei jocului. Se pare că, trudind zi şi noapte, echipa de la Montpellier a realizat fiecare animaţie cu propriile mânuţe renunţând la ideea de motion capture. Rezultatul final a meritat riscul, mişcările fiind naturale şi mlădioase, exact ca în realitate. Fiecare urlet, fiecare mişcare, fiecare întindere a muşchilor, fiecare balans al lui Kong şi al adversarilor săi pensionaţi din perioada jurasică arată incredibil. Arată ca animale, se comportă ca animale şi chiar par animale reale! Această grijă pentru detalii s-a păstrat şi în cazul componenţei umane. Cele două niveluri din demo sunt într-adevăr convingătoare şi dau impresia unui survival horror/action care este la fel de bine lucrat ca orice shooter. Altfel spus, eşti un om... care înfruntă dinozauri... cu un băţ într-o mână. Să nu se aştepte nimeni la un terminator care măcelăreşte dinozaurii şi face omletă din ouăle lor. Nu, Jake Driscoll este un simplu om, o victimă a întâmplărilor şi nu un super-erou. În majoritatea timpului va trebui să eviţi sau să fugi de creaturile gigantice din jurul tău. Atmosfera este întărită de includerea elementelor de puzzle şi de scene preluate parcă din jocurile de platformă. Totul funcţionează împreună armonios.

Grafica jocului este la fel de convingătoare şi nu doar când vine vorba de animaţii. Designerii şi graficienii au încercat să creeze o lume variată şi captivantă, care să nu semene cu ceea ce am văzut în jocurile de până acum. Ei au rămas însă fideli lumii vizuale a filmului, aşa cum au făcut şi cu povestirea. Jocul promite să arate uimitor fără să necesite centrale atomice pentru a rula fluent. În ceea ce priveşte partea acustică, nici nu se pune problema ca actorii din film să nu-şi confere vocea personajelor din joc. E vorba de un titlu serios, nu de o creaţie în garaj. Şi în acest spirit jocul primeşte şi o coloană sonoră nouă, înregistrată cu ajutorul unui cor simfonic.

Nu trebuie să aşteptăm mult ca să putem pune mâna pe această promisiunea a lui Peter Jackson. În aproximativ o lună, regele Kong se întoarce pentru blonda inimii sale şi vrea să ne cucerească monitoarele. Până atunci vă recomand cu căldură să citiţi interviul cu producătorii.

SIGISLUD FREUDELEAN
ejacint@yahoo.com









Fii Jack. Fii Kong.
PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE
Sfarama oase, sfasie adversari, distruge tot ce-ti sta in cale, controland luptele third-person ale lui Kong.
Foloseste arme si capcane, pune-ti echipa la incercare pentru a supravietui, totul prin ochii lui Jack.
Noiembrie 2005
www.kingkonggame.com
12+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
XBOX 360
NINTENDO GAMECUBE
PC CD-ROM
NINTENDO DS
UBISOFT
© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/ or other countries. Nintendo Gamecube, the Nintendo Gamecube logo and Nintendo DS are trademarks of Nintendo.
and "PlayStation", "UMD" and are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Producător: Piranha Bytes **Publisher:** JoWood **Gen:** RPG **Termen:** trim. I 2006

Gothic 3



Tâlhar, puşcăriaş, distrugătorul barierei magice, eliberatorul a sute de criminali şi salvatorul lumii... Frumoasă carieră! Dar nu mai contează nimic... Ai reuşit să scapi de pe insulă... **Pe continent poţi să începi în sfârşit o viaţă nouă, având parte de tot ce ţi-a lipsit: mâncare, băutură şi femei din belşug...**



Dar viaţa de erou întotdeauna şerpuieşte după un destin dificil şi periculos, iar visele eroilor nu sunt făcute pentru a putea fi atinse. A treia parte a celebrei saga create de băieţii de la Piranha Bytes reia povestirea exact de unde s-a oprit, şi, fără să-l pensioneze sau măcar să-i ofere un moment de respiro, îl aruncă înapoi pe eroul nostru în mijlocul aventurilor. Aşa că aranjaţi-vă armura, ascuţiţi-vă sabia şi potriviţi-vă coiful, greul abia acum începe! Ajuns pe continent, scăpat de puşcărie şi de trecut, găseşti un haos total: aşezările au fost prădate şi distruse de orci. Într-un RPG obişnuit acesta ar fi deja un mic indiciu că vei petrece următoarele 50 de ore cu vânătoarea de monştri şi izgonirea hoardelor de orci înapoi în braţele mumelor lor. Dar **Gothic** a încercat întotdeauna să-ţi ofere posibilitatea (sau cel puţin iluzia) alegerii. Nici partea a treia nu ne înşeală aşteptările. Tu eşti eroul şi-ţi iei destinul în propriile mâini: poţi să te alături oamenilor şi să salvezi umanitatea ori poţi să te aliezi cu orcii şi să distrugi ce a mai rămas din măreaţa lume a oamenilor. Şi dacă, după părerea ta, aceasta nu mai este lupta ta pentru că ai făcut deja tot ce ai putut, poţi să stai şi să urmăreşti evenimentele, încercând să tragi beneficii. Întrebat ce consideră esenţial în **Gothic 3**, purtătorul de cuvânt al JoWood a răspuns simplu "posibilitatea de a face ce vrei!". Promisiunea sună bine, dar ştim cu toţii cât de grea e crearea unei lumi de joc flexibile care să se adapteze în totalitate jucătorului.





Alegerea inițială îți va determina teoretic și destinul din joc. În funcție de aceasta și de celelalte decizii luate pe parcursul evoluției povestirii, vei putea ajunge la unul dintre cele trei finaluri posibile. Depinde doar de tine dacă vei fi regele care a salvat rasa umană de la dispariție, un adevărat zeu pentru cuceritorii orci sau un străin care a ales să supraviețuiască orice s-ar întâmpla. În cazul ultimei versiuni, ajungi într-un deșert. Berger, întrebat ce-i așteaptă acolo pe jucători, a răspuns ironic "nu știu, poate **Gothic 4**".

Continentul pe care-ți vei continua peripețiile este cam de trei ori mai mare decât insula din **Gothic 2**, măsurând 75 de km pătrați. La un teritoriu de o asemenea întindere e deja nevoie de vreun fel de metodă de transport, așa că producătorii lucrează din greu la rezolvarea acestei probleme. În plus, ei își focalizează atenția și asupra realizării unui fir epic frapant, a unei interfețe mai simple și mai cuprinzătoare, și spre popularea lumii cu diferite creaturi, pentru ca aceasta să pară într-adevăr vie. Lumea de joc, care este acum animată de peste 1000 de personaje unice, față de cele 400 din episodul precedent presupune și anumite reguli. De exemplu, noaptea nu vei putea practica arta comerțului, pentru că negustorii sforăie de-și omoară nevestele. De asemenea, rolul reputației tale va fi crucial pe tot parcursul jocului. AI-ul personajelor va reacționa activ la acțiunile tale și vor reacționa conform personalității lor: unele se vor oferi să te ajute de bună voie, altele vor refuza să vorbească cu tine. S-ar putea să-ți scoli în cap chiar orașe întregi. Multe misiuni îți vor complica viața și te vor forța să folosești nu doar puterea mușchilor, ci și pe cea a neuronilor. Să presupunem că un quest se poate rezolva doar ajungând într-o așezare a băieților verzi și cu colți. Dacă ai preferat să ajuți oamenii, aceștia nu vor fi tocmai fericiți de prezența ta. Bineînțeles în funcție de construcția caracterului tău, poți să optezi pentru mai multe posibilități. După un strigăt de luptă înfiorător poți să transformi locul în măcelărie cu reduceri considerabile la pulpa de orc proaspătă. Ori, dacă consideri că sabia lor e mai mare decât a ta, poți să te furișezi, iar folosindu-te de protecția umbrelor să-ți atingi scopul. Sau poți să eliberezi oamenii luați prizonieri și să-i îndemni să lupte pentru cauza ta. O altă posibilitate puțin mai complicată este aceea de a căuta o turmă de pașnici T-Rex, pe care să-i momești la așezarea ostilă pentru a-ți crea cale bătută spre îndeplinirea obiectivului.

Noul engine grafic al jocului este pur și simplu fantastic. Secvențele video și imaginile apărute până acum din joc dezvăluie o adevărată orgie vizuală. Fiecare lucru este atât de detaliat realizat încât aproape și uiți în ce Univers te plimbi. Cauza principală a diferenței față de acum prăfuitul și uitatul engine premergător, trebuie căutată în rescrierea acestuia în proporție de 90%. Noul motor grafic suportă în prezent lupte mult mai mari și mai detaliate. Trebuie să fie minunat să vezi încăierări de până la 40 de persoane, unde fiecare combatant se prezintă cu propria cultură de mișcări. Terenul arată, de asemenea, uimitor, nenumăratele tufișuri, păduri, smocuri de iarbă fiind populate de diferite viețuitori de numeroase mărimi. Multe dintre animale sunt proiectate pe baza animalelor preistorice bine cunoscute (aparent vor fi în joc și T-Rex erbivori... cel puțin curios).

Dar, pentru a putea vedea această minunăție în mișcare pe monitoarele noastre personale trebuie să așteptăm până în primul trimestru al anului viitor.

SIGISLUD FREUDELEAN
jacint@pcgames.ro






SID MEIER'S
CIVILIZATION
IV


75 Turns Left





PATA DE CERNEALĂ acoperă încetul cu încetul harta. Victoria e aproape!



CONSULTAŢI CIVILOPEDIA cât mai des, căci nu cred să fie nimeni Homo Universalis

În 1991, Sid Meier şi Microprose au dezvoltat prima parte a unei serii care avea să devină mitul PC pe nume Civilization. La cinci ani după acest eveniment, însoţit de două add-on-uri şi de o grafică mai în pas cu vremurile, Civilization II vede lumina zilei şi corectează pe ici, pe colo, rarele greşeli ale înaintaşului său. Anul 2002 ne aduce nepotul seriei, Civilization III, împreună cu alte două add-on-uri, Play the World şi Conquest, care înnoiesc încă o dată colosala serie. **La trei ani de la apariţia lui Civ III, Sid Meier se întoarce pe calul alb, oferindu-ne cea de-a patra parte a uneia dintre cele mai iubite strategii realizate vreodată. O fi pentru că asociem numele lui Sid Meier cu marile momente ale PC-ului, o fi pentru că acest nume este, în jocurile video, echivalentul unui Garbarek în jazz sau Fellini în film... aşa ne-a obişnuit Sid: fiecare apariţie a însemnat un cap de afiş pe piaţa agitată a jocurilor video!**

Secretul succesului?

Civilization îşi bazează succesul pe o serie de factori care l-au ridicat cu o clasă peste celelalte apariţii ale genului. Profunzimea şi longevitatea sunt două aspecte fundamentale ale acestei reţete. Profunzimea dă densitate jocului, fiecare partidă diferă de celelalte, fiecare mutare îţi dă posibilităţi noi şi sentimentul demiurgic că ţii cu adevărat între mâini frâiele unei civilizaţii; longevitatea a reuşit să aducă acest titlu foarte aproape de inimile a milioane de jucători, de vârste total diferite, eliminând practic falia temporală existentă între generaţii. În toată istoria Civ-ului nu au existat cuceriri tehnice care să-l definească drept „bombă grafică" sau „revoluţie a conceptului de joc". Primul **Civ** ne propunea un concept plin de ambiţii, un joc al civilizaţiilor, care să cuprindă întreaga istorie a omenirii.

Ce să mai ceri „nou" de la un asemenea succes? Pe o piaţă condiţionată de un necesar de hardware dus la extrem, care să fie în măsură să ofere jocuri tot mai evoluate sub aspect tehnic, dar tot mai puţin caracterizate de acel „vino încoace" care să le facă de neuitat, un joc precum **Civilization** are imensul merit să ofere ani întregi de distracţie fanilor strategiei.

Un clasic în viaţă...

În **Civ IV** nu apare nimic nemaivăzut, totul amintindu-ţi de episoadele precedente. Cei obişnuiţi cu capodoperele lui Sid Meier vor recunoaşte din prima mecanismele clasice de joc. Cu toate operaţiile de chirurgie grafică la care a fost supus titlul, structura gameplay-ului rămâne neschimbată. Regăsim esenţa bătrânului turn based, interfaţa de mişcare a unităţilor, gestiunea resurselor şi modalităţile de joc. Totul este ca pe vremea bunicilor, însă cu un plus care face din acest titlu o bombă ludică. Mi se pare de bun-simţ să prezint jocul în complexul lui, oferind un excursus celor care îndrăznesc să se apropie mai mult sau mai puţin temători de această serie.

Civilization este un TBS în care trăieşti o experienţă de joc în stil istoric, traversând epocile cu paşii pe care i-a făcut omul din perioada primitivă şi până în zilele noastre (chiar mai târziu). La începutul partidei alegi un popor pe care îl vei conduce de-a lungul istoriei; fiecărui popor îi este atribuit un personaj istoric marcant, care reprezintă avatarul tău şi căruia îi sunt desemnate caracteristici care vor influenţa comportamentul întregului tău popor. O dată ales poporul, trebuie să selectezi tipul de Pământ pe care





VERSAILLES LA ORADEA? În Civilization se poate orice!



POPORUL MEU E FERICIT, poate că le mai dau un plus la luxuries



MAI O PIRAMIDĂ, mai un sat... acum îmi fac şi o catedrală...

să-ţi începi dezvoltarea; trebuie să ţii cont de caracteristicile climaterice şi morfologice, care pot condiţiona modurile de joc. De exemplu, o planetă deşertică va fi săracă în resurse, una cu climă tropicală va dispune de numeroase păduri, una plină de mări şi arhipelaguri va favoriza navigaţia şi activităţile maritime etc. Scopul jocului este acela de a-ţi dezvolta propria civilizaţie depăşind obstacolele impuse de prezenţa altor popoare (aşezate la casa lor sau vagabondând cu cortul în spate) aflate în vecinătate şi cucerind descoperirile ştiinţifice importante, care îţi permit să înaintezi tehnologic, precum şi pe cele artistice şi culturale. Unul dintre cele şase moduri în care poţi obţine victoria este nimicirea tuturor adversarilor, acesta fiind indicat popoarelor cu spirit agresiv, militar şi expansionist. O altă modalitate de a dobândi victoria finală este cercetarea tehnologică avansată, care culminează cu construirea unei nave spaţiale care să cucerească noi planete (faimoasa Alpha Centauri). Cea mai pacifistă este victoria diplomatică, în care trebuie să constitui alianţe puternice şi, odată stabilit ONU, să devii şeful întregii lumi. Victoria teritorială poate fi dobândită în momentul în care civilizaţia ta înglobează cel puţin ¼ din populaţia mondială. Victoria prin cucerire culturală este una dintre cele mai provocatoare, pentru că trebuie să-ţi asimilezi adversarii prin generarea unor adevărate "revoluţii de catifea".

În fine, dacă nici una dintre civilizaţii nu a atins toate aceste condiţii de victorie în anul 2050, învingător va fi cel care are cel mai mare număr de puncte.

... care învinge Timpul

Chiar dacă nu este o noutate şi nici nu este caracteristică seriei Civ, posibilitatea de a sonda fiecare epocă istorică cu aceeaşi profunzime îi dă acestuia un aspect imperial. Grija cu care au fost realizate diferitele ere se răsfrânge în numărul mare de unităţi, clădiri, minuni, tehnologii şi personaje istorice care apar în joc. Poate pentru acestea Civilopedia furnizează şi date cu caracter istoric. Ceea ce frapează, însă, este capacitatea cu care **Civilization** reuşeşte să se înnoiască, menţinându-şi prospeţimea pe care o prezintă în primele faze de joc. Marile descoperiri ale epocilor moderne înlocuiesc cu succes cuceririle tehnologice iniţiale, păstrând la niveluri ridicate tensiunea cercetării şi dorinţa de a pune mâna primul pe noile cuceriri ale ştiinţei. În afara de asta, scenariului belic îţi propune tot timpul o stare de alertă, iar o dată ajuns în epoca atomică, explozia



bombei cu hidrogen te constrânge să abandonezi teritoriile iradiate.

Civilizăm, măria ta!

Ca orice imperiu care se respectă, te extinzi grație unor orașe puternice, pe care le ridici în lungul și-n latul lumii.

Dotarea inițială cuprinde un scout, o unitate de warriors și un settler. Găsirea unui loc bun pentru fondarea primului oraș este esențială. Teritoriul prezintă diferite caracteristici atât din punct de vedere militar, cât și din cel al resurselor. Harta este împărțită în mici căsuțe. Fiecare căsuță reprezintă o porțiune de teritoriu cu caracteristici proprii, care constă în tipul de teren și resursele existente. Un oraș trebuie fondat în apropierea zonelor bogate în materii prime și resurse pentru dezvoltarea economiei și populației. Materiile prime reprezintă o sursă imensă de putere și câștiguri, fiind foarte rare, prețioase și utile pentru a avea acces la tehnologii tot mai avansate. Este esențial să acorzi importanța cuvenită acestui aspect, pentru că atributele morfologice ale terenului pot influența nu numai viteza de deplasare a unităților, ci dau bonusuri sau minusuri în timpul luptelor. O dată ce ți-ai fondat primul oraș, începi să-ți construiești primele unități militare și primele clădiri, în paralel cu planificarea cercetării științifice. Unitățile sunt elementul principal de control al teritoriului, atât din punct de vedere militar, cât și din cel al eficienței. Muncitorii pot fi utilizați la construirea de infrastructuri (drumuri, mai târziu, căi ferate) și structuri necesare exploatării resurselor răspândite în teritoriu. Granițele primului domeniu sunt evidențiate de o arie colorată, aflată în continuă creștere, care se întinde ca o pată de cerneală pe măsură ce crește influența propriei civilizații. Această influență este dată de nivelul cultural la care ai ajuns; orașul poate produce edificii ce pot să crească nivelul cultural al populației și atrage personaje speciale care să-i sporească și mai mult influența. Construirea de infrastructuri devine fundamentală atunci când dispui de localități bogate în resurse. Ca să le folosești, trebuie să legi structurile productive de orașe printr-o rețea de drumuri. Când un oraș este legat de resurse și materii prime, se pot debloca niveluri de producție înainte inaccesibile, grație introducerii de noi materiale fundamentale pentru construcție.



În timp ce orașele se extind și civilizațiile își fac primele descoperiri importante, unitățile scout exploră teritoriul în căutarea de noi zone controlabile și civilizații cu care să intri în contact. Atenție însă: strategia lui **Civ III** nu se mai aplică în **Civ IV** în privința settlers. Producția unui settler oprește creșterea orașului și întreținerea unui oraș nou costă foarte mult. Dacă vă încumetați să ajungeți la o inflație de settlers, orașele voastre nu vor crește, chiar dacă dispun de hrană și alte resurse din belșug. Dar o capitală prosperă și puternică este visul ori-

PCGames 4 fun
VALOAREA TOTALĂ A PREMIILOR DIN CAMPANIE!
10.000 euro
Abonează-te acum!





cărui jucător de **Civilization**! Ei bine, de data aceasta, o asemenea metropolă va fagocita toate oraşele adverse din preajmă într-o manieră impresionantă. În plus, fără acord de liberă trecere, unităţile adverse un pot pătrunde în teritoriul tău în afară de situaţii de război. Da, asta e o veste bună! Gata cu incursiunile enervante ale unor trupe dubioase prin teritoriul tău şi gata şi cu adversarul care îţi tranzitează candid teritoriul ca să se bată cu vecinu'. Pe scurt, în sfârşit avem pace la frontiere. Linişte! O bilă albă lui **Civ IV** pentru asta!

Arta diplomaţiei, guverne şi doctrine

Diplomaţia este un aspect fundamental al lui **Civilization**. Raportul cu celelalte popoare se bazează pe acordurile şi negocierile pe care le închei. Potrivit caracteristicilor fiecărui popor, va fi mai mult sau mai puţin dificil să încropeşti raporturi suficient de solide, care să permită schimburi sau semnarea de tratate. În fazele iniţiale ale jocului, diplomaţia poate apărea ca o a cincea roată la căruţa civilizaţiei, pentru că nu îţi dai seama de ameninţările care pot să apară în urma unor răspunsuri neadecvate. În **Civilization IV**, raporturile între popoare se schimbă în funcţie de alegerile făcute. Dacă un popor a fost înşelat de mai multe ori, de exemplu, suferind un atac perfid într-o perioadă de pace parafată printr-un tratat, îi va fi foarte greu să restabilească un raport de pace. Apoi, cu cât creşte numărul de popoare cu care intri în contact, cu atât mai multe probleme apar; căci fiecare popor este în relaţie cu alte popoare, formând o reţea de raporturi în care fiecare influenţează pe fiecare, exact ca în lumea reală. Un parteneriat comercial cu Petru poate să cadă pentru că George Washington nu vede cu ochi buni cooperarea cu un popor pe care-l consideră duşman. Cum să-i cânţi lui Washington în strună ca să fie bine? Schimbi doctrina! Acum există cinci grupuri de doctrine care reprezintă: Guvernarea, Justiţia, Munca, Economia şi Religia. În fiecare dintre aceste grupe cinci posibilităţi se deschide firului descoperirilor tale. Dacă nu ai doctrina Sclavagismului în grupa Muncii, nu poţi accelera producţia oraşului pentru că ucizi toată populaţia oraşului între antichitate şi evul mediu. La fel, fără Sufragiul Universal în grupa Guvernării, nu poţi face achiziţii urgente în oraşe. Din fericire, schimbarea doctrinei costă acum un singur turn. Tuturor acestora, mai





NOI VREM PĂMÂNT! Au venit că ceară pământ şi apă... în asta s-au transformat!



CE FACEM ŞEFU' cu satul ăsta, că nu-i deloc productiv?! Îl radem?

mult sau mai puţin prezente în celelalte **Civ**-uri li se adaugă una dintre marile inovaţii ale jocului: religiile.

Sacru şi profan

Cum poţi să vorbeşti despre civilizaţie fără să vorbeşti despre religie? Eh, în **Civ IV** apar nu mai puţin de şapte, ca să fie sigur nenea Sid că se pune bine cu divinitatea, orice limbă ar vorbi aceasta! Introducerea religiilor este noutatea absolută introdusă în gamepay-ul lui **Civ IV**. Religia are o influenţă enormă atât asupra culturii, cât şi în raporturile cu celelalte state şi menţinerea ordinii sociale. Faptul de a fi primul popor care descoperă o religie îţi dă posibilitatea să construieşti oraşe sacre şi să primeşti numeroase bonusuri. Oraşele consacrate uneia sau mai multor religii influenţează menţinerea stării de bunăstare a populaţiei şi pot produce un număr limitat de misionari, gata să convertească alte culturi la religia proprie. Cu cât mai mare va fi prezenţa acestor profeţi în teritoriu, cu atât mai mare va fi probabilitatea să vezi apărând într-un oraş o personalitate cu puteri ieşite din comun, capabilă să realizeze construcţii speciale sau chiar să se sacrifice pentru poporul său, lăsând în urmă numeroase beneficii vulgului. Aceşti coloşi sunt în număr de cinci: profet, inginer, om de ştiinţă, comerciant şi artist. Dacă contabilizezi doi dintre aceştia poţi lansa Golden Age. Prosperitatea va domni preţ de opt ture. Dar atenţie, pentru o un al doilea Golden Age vei avea nevoie de trei personaje diferite şi apariţia lor este mai rară ca cea a miracolelor. Aceste personaje fac parte aşadar din categoria "nu mă uita" şi te pot scoate din situaţii de criză.

Pe lângă importanţa pe care trebuie să o acorzi fondării în premieră unei religii, trebuie să ţii cont şi de rapoartele diplomatice pe care le ai cu alte popoare. Religiile nu sunt exclusive, dar pentru adăugarea unei brume de sare şi piper jocului poţi să ai mai mult de un cult în poporul tău, ceea ce poate provoca probleme de ordin public. Pe de altă parte, aderarea la o religie de stat comportă luări de poziţie în raporturile cu celelalte popoare, creând un nivel de interacţiune în raporturile diplomatice şi culturale. Într-un cuvânt, civilizaţiile care îţi împărtăşesc credinţa te vor aprecia, însă şi inversul este valabil!

Unităţile de toate zilele

În orice aspect al jocului descoperi o atenţie maniacală acordată detaliilor şi datelor care te pot ajuta să primeşti informaţii utile pentru o mai bună gestionare a oraşului şi teritoriului. Ca de obicei, poţi vedea detaliile oraşului. De la această interfaţă ai acces la informaţii despre starea de sănătate a populaţiei (gripa aviară nu apare), pofta de distracţie şi organizarea socio-ecomonică a populaţiei. Numeroase informaţii se pot întâlni şi în gestionarea armatelor şi a luptelor. Înainte de toate, acum unităţile primesc bonusuri şi minusuri în funcţie de tipul de teritoriu pe care se angajează în luptă. Urmarea firească este că anumite unităţi sunt mai eficace decât altele în anumite zone şi se pot forma adevărate plutoane specializate. Tuturor acestor noutăţi li se adaugă o a doua, nu mai puţin importantă, care fortifică sistemul de gestiune a vârstei trupelor. În pre-

Sid Meier: eroul civilizator al jocurilor video



Cred că sunt necesare câteva cuvinte despre cariera unuia dintre cele mai ilustre personaje ale lumii jocurilor PC din toate timpurile.

Considerat de multă lume drept părintele Computer Gaming-ului, prima parte a carierei lui Sid Meier a fost dedicată realizării de jocuri militare (**Solo Flight**, **Silent Service**, **Red Storm Rising Nato**, **Division Commander**, **Gunship** şi **Conflict in Vietnam**), dar Sid şi-a dobândit notorietatea în domeniu prin **F-19 Stealth Fighter**, care a făcut stupoare pe la jumătatea anilor '80 prin realizarea sa tehnică şi complexitatea simulării.

În această panoplie de jocuri belicoase îşi face apariţia în 1987 un joc cu totul altfel decât celelalte. Acesta a fost **Pirates**, titlu inovator în materie de amestec de genuri: RPG, Adventure, Action şi Strategie; apărut iniţial pe Commodore 64, apoi pe Amiga, **Pirates** a devenit una dintre piesele grele ale Microprose, un succes de o asemenea anvergură încât, la aproape 20 de ani de la apariţie a primit un remake care s-a bucurat de acelaşi succes atât pe PC cât şi pe Xbox.

Realizările anilor '90 au conturat însă cariera lui Sid Meier. Cele două titluri care au deschis noi orizonturi în jocurile de strategie sunt **Railroad Tycoon** (1990) şi **Civilization** (1991), două megajocuri, care stau la baza istoriei videoludice. După câteva titluri mai puţin grăitoare, ca **CPU Bach**, **Covert Action** şi, mai apoi, transpunerea lui **Magic**, Sid se pune din nou pe lucru la **Civilization 2**, **Colonization** şi Gettysburg, joc care se fundamentează pe una dintre cele mai mari bătălii din războiul civil american. **Gettysburg** a marcat şi naşterea lui Firaxis, casa de producţie a lui Sid Meier care şi-a dorit o autonomie totală pentru titlurile sale (chiar dacă, în decursul anilor, s-a aliat cu diferiţi publisher-i în ceea ce priveşte marketing-ul şi distribuţia). Sub sigla Firaxis au apărut **Sim Golf**, **Alpha Centauri**, **Civilization III** şi remake-ul lui **Pirates**. Între multe recunoaşteri de care s-a bucurat Sid Meier pot să enumăr primirea în sânul Academy of Interactive Arts and Science's Hall of Fame în anul 1999 (a fost a doua personalitate primită) şi, trei ani mai târziu, primirea în cadrul Computer Museum of America's Hall of Fame.

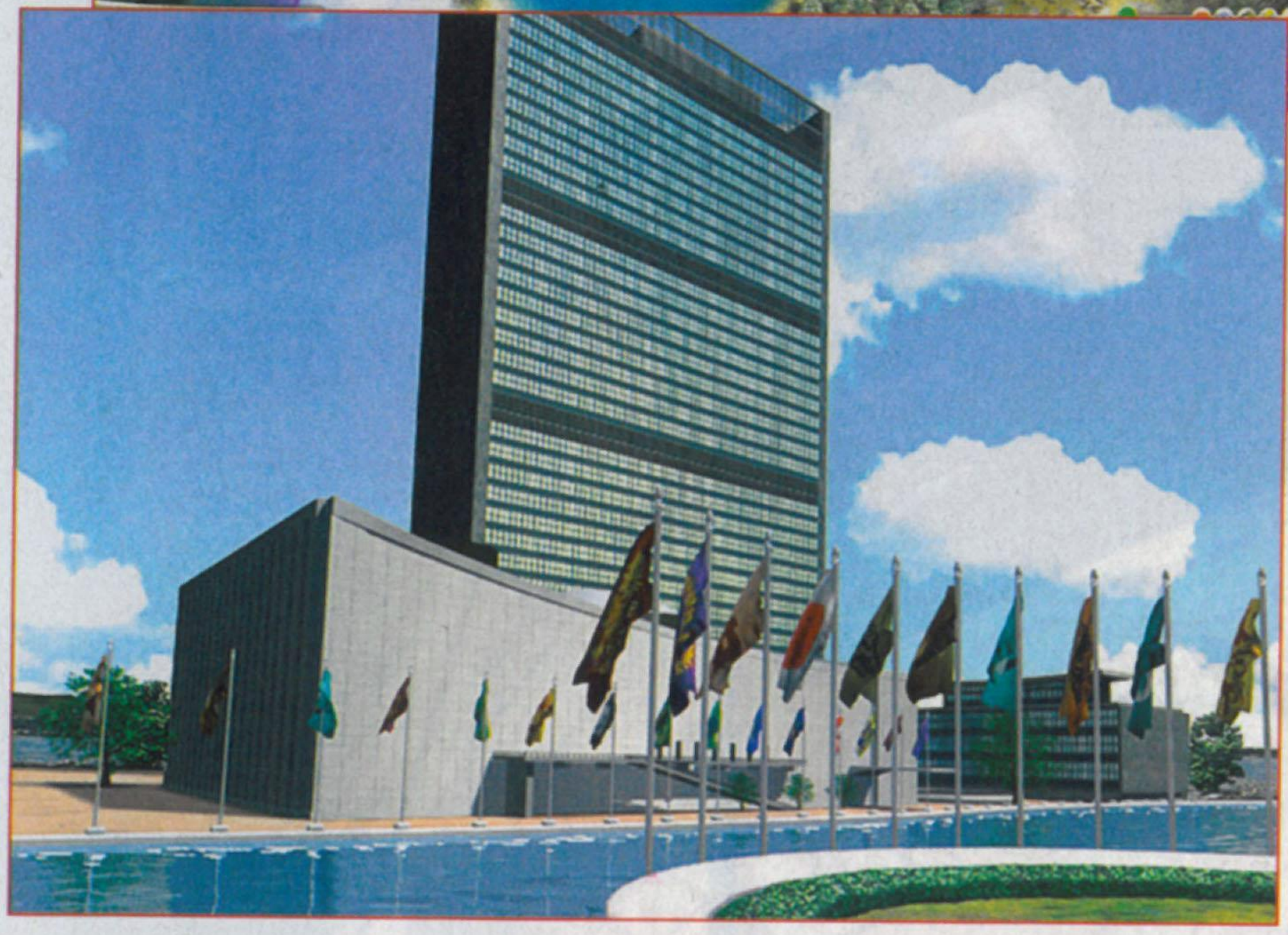












cedentele **Civ**-uri, trupele câştigau bonus prin bătrâneţe, dar nu exista posibilitatea modificării altor parametri de luptă. **Civilization IV** vine cu o nuanţă de gestiune tipică RPG-ului în ceea ce priveşte upgrade-ul, permiţându-ţi să alegi, în funcţie de creşterea în grad, abilitatea pe care să o cultivi; pe lângă forţa brută a unităţii, se mai pot îmbunătăţi valorile de luptă specializată. De exemplu, poţi conferi trupelor bonsuri de luptă în diferite tipuri de teritoriu (deşert), pentru atac la distanţă sau între zidurile oraşului. E clar pentru toată lumea: acest gen de inovaţii nu face altceva decât să crească complexitatea şi longevitatea jocului, care oferă acum număr foarte ridicat de combinaţii şi, în special, o abordare mai serioasă a luptelor, ce vor necesita o mai mare atenţie şi o planificare mai detaliată. Nu-ţi mai poţi permite să-ţi pierzi nici o trupă fluierând aiurea!



Un A.I. cu punctul pe I

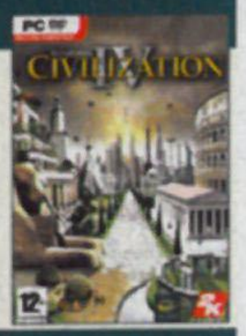
Şi AI-ul a suferit multe „upgrade-uri". Cu greu poţi să fii insensibil la rafinamentul gestiunii comportamentale a popoarelor controlate de calculator, îndeosebi în singleplayer, faţă de capitolele precedente. În raporturile diplomatice, ca şi în gestiunea luptelor notăm utilizarea de tactici foarte inteligente şi nu doar puse în practică în scopul unui simplu expansionism teritorial. În rest, producătorii au garantat că **Civilization IV** va pune în practică filosofia „Bigger is better, but you'd better be smart" şi vă garantez că s-au ţinut de cuvânt. În sfârşit, a fost revăzut şi sistemul de gestiune a dificultăţii jocului, conferind o abordare mai realistă, în special în ceea ce priveşte civilizaţiile adverse controlate de calculator. Progresul adversarilor a fost reglat acum prin punerea tuturor pe acelaşi plan şi evitându-se orice formă de favoritism. În puţine cuvinte, ceea ce adversarii obţin este fructul elaborării dinamice a calculelor AI-ului şi nu este influenţat de trucuri de sistem care să regleze conturile în momentul în care abilitatea jucătorului s-ar dovedi superioară normei; este şi o dovadă a nivelului atins în programarea acestui joc despre care cred că se poate spune că este cel mai bine realizat turn based al ultimilor ani.

Civilization... 3D

Am lăsat pentru final una din-



Punctaj
CIVILIZATION IV



PRODUCĂTOR	Firaxis
PUBLISHER	2K Games
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 35 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- \+ upgrade-uri pentru unităţi
- \+ introducerea religiilor
- \+ longevitate înfiorătoare
- \+ CIV!
- − mesajele puţin vizibile

Grafică	90%
Sunet	98%
Gameplay	97%
Atmosferă	97%
Multiplayer	92%

95%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,2 GHz	CPU	- 1,8 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
CIV ONLY!

tre cele mai frapante noutăţi ale lui **Civilization IV** – intenţionat: cum poţi să nu remarci că, după lupte seculare, **Civilization** nu mai arată ca un Gică Petrescu al jocurilor şi că are hăinuţe noi, fiind îmbrăcat frumos, într-un engine grafic 3D. Chiar dacă engine-ul nu are pretenţii prea mari, aspectul grafic al jocului este foarte îngrijit. Unităţile sunt reprezentate acum de modele 3D animate, se poate face zoom pe hartă de la detaliul unei unităţi la vederea întregului glob, în mijlocul stelelor. Superb! Pe măsură ce dai zoom out, muzica nu se mai aude, iar în spaţiu, vederea Pământului este însoţită de un sunet al sferelor, parcă. Reprezentarea oraşelor şi a modificărilor aduse acestora prin intermediul construcţiilor şi minunilor este lăsată în seama hărţii principale pe care se poate vedea în timp real nivelul atins. Dacă unim pe acestea cu numărul mare de elemente prezente în teritoriu, este evident că efectul scenic final este de mare efect şi demn de un joc care se vrea bine realizat. Şi totuşi, ceva scârţâie pe ici pe acolo până şi în **Civilization IV**. Numeroasele ştiri pe care ţi le oferă jocul în momentul în care se întâmplă ceva important trec adesea neobservate din cauza unui layout care nu le prezintă bine. Nu o dată se poate întâmpla ca acest mic defect să te determine să nu poţi nota un eveniment important, ceea ce poate duce la erori fatale…

Multiplayer-ul este de data aceasta prezent încă din jocul de bază şi ne oferă diferite tipuri de conexiuni: LAN, internet şi play-by-email). Inutil să mai insist pe această latură, experienţa de joc este unică, pentru că, oricât o fi de evoluat un AI, nimic nu reuşeşte să egaleze fantezia şi inteligenţa umană. Un sistem pe ture simultane. Fără timpi morţi, acesta din urmă este foarte interesant căci nu mai trebuie să-ţi aştepţi adversarii să termine de jucat: toată lumea joacă în acelaşi timp. Poţi să joci partide în echipă (fiecare echipier joacă cu o civilizaţie diferită) şi poţi amesteca prezenţa jucătorilor umani cu cea a civilizaţiilor controlate de AI. Jocul este deschis modurilor şi un kit de dezvoltare va fi publicat în scurt timp.

Finisarea face jocul complet şi din punct de vedere estetic, prin adăugarea de numeroase filmuleţe şi o coloană sonoră pe care v-aş recomanda să o salvaţi în winamp, căci este extraordinară. Aveţi fericita ocazie să ascultaţi piese de Bach, Dvorak, Beethoven, coruri gregoriene, Palestrina, Mozart… crème de la crème a muzicii clasice într-un clasic al jocurilor: fără discuţie, **Civilization IV** se adresează persoanelor rafinate, ca să fiu mai clar, **Civ IV** este un joc destinat intelectualilor!

Adevărat gen în sine, seria **Civilization** este însuşi arhetipul jocurilor, pe care l-am putea denumi „devoratorul de timp". O dată ce ai început o partidă, nu-ţi mai pasă dacă nu ai ce mânca, dacă e revoluţie afară sau dacă ai mâine deadline la revistă! Din nou, Civilization defineşte un gen care agonizează în ultimii ani… Noua capodoperă a lui Sid Meier, îl face pe „Father of Computer Gaming" să fie, din nou, primul ajuns pe Alpha Centauri a perfecţiunii unui joc video.

MAHATM'AL BUNDY
cipri@pcgames.ro



IACA, AM DESCOPERIT MONOTEISMUL. Nu mai am alţi Dumnezei în afară de El!



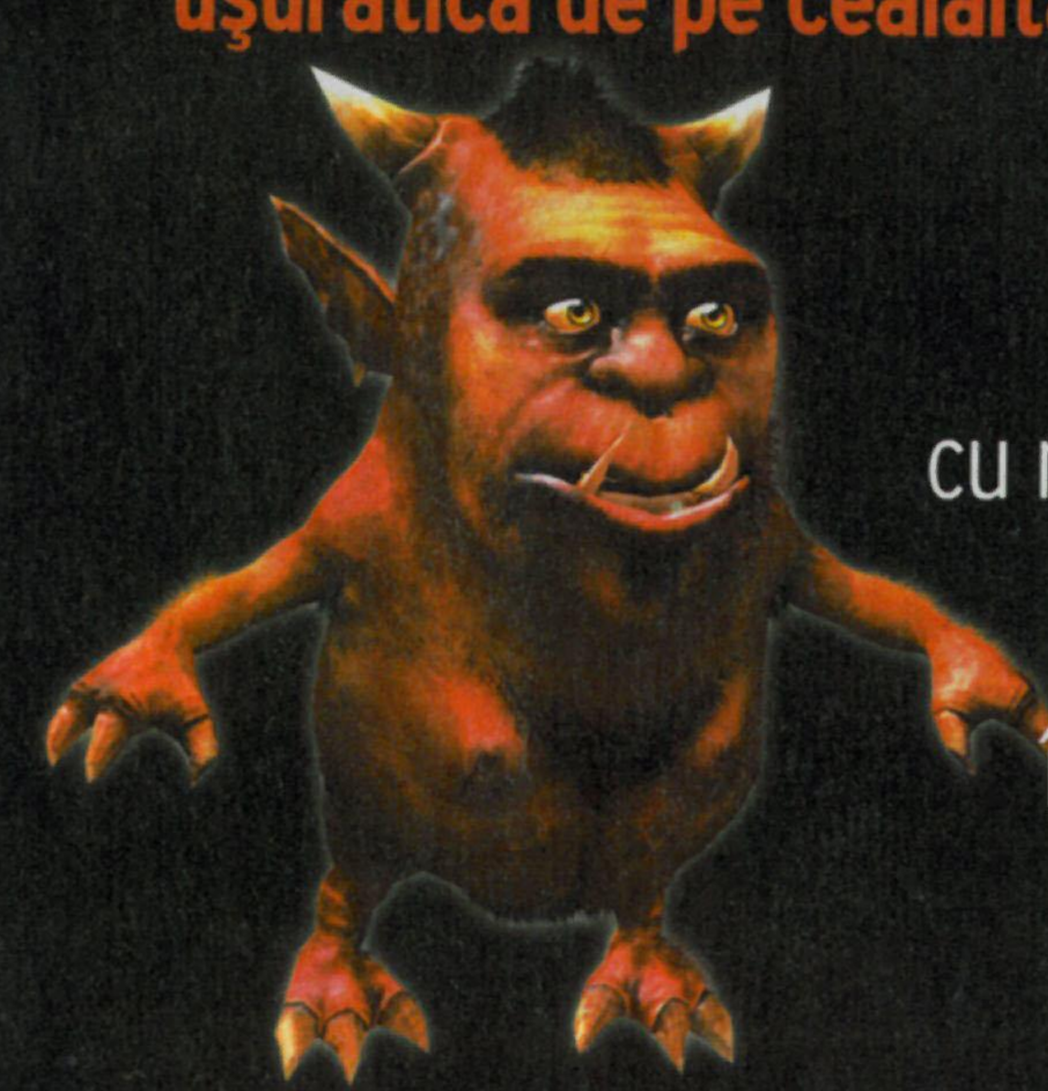
DOM'LE, E CEVA SĂ-ŢI CREŞTI herghelii le pe un cor gregorian!



Black & White 2



Credincioşii mei dragi, vă rog, gândiţi-vă odată şi la mine... E cam rece aici în spaţiu. Şi sincer mă cam plictisesc fără supuşi... **N-ai cu cine juca fotbal, nimeni nu stă cu mine la un pahar de vin şi nici măcar poştaşul nu-mi aduce nişte rugăciuni noi. E plictisitor să fii zeu. Deşi, după tura de forţă de data trecută şi stresul produs de maimuţa mea stupidă care se îndrăgostise de vaca uşuratică de pe cealaltă insulă, îmi doream un concediu.** Dar ce se întâmplă? Ce e cu mâncărimea asta din spate? O nu, din nou începe! Iar voi fi zeul personal al vreunui popor disper(s)at!



Sper ca Zeus şi ceilalţi tovarăşi să nu se supere, dar se pare că grecii nu se descurcă fără mine. După ce mi-am făcut deja de cap prin **Populous** şi prin **Dungeon Siege**, a venit timpul lui **Black & White**. Deşi (prea)credinciosul frate Petru Molyneux mi-a promis să nu mai vadă lumea doar în negru şi alb, iar mi-a trimis o rugăciune căreia nu i-am putut rezista. Degeaba, viaţa nu e la fel în fundul Universului unde nu se plânge nimeni, unde animalul de casă nu-şi face nevoile în grădina templului tău, unde zeul vecin nu te tachinează distrugând fiecare supus propriu şi impersonal. E prea plictisitor. Aşa că a venit timpul să apară un sequel, care să nu mai fie la fel de haotic şi să se apropie mai mult de ceea ce poate fi numit un joc de strategie. Partea a doua a comediei divine este mult mai structurată, cu un fir epic mult mai coerent. Din păcate apropierea de clasici îţi mai taie din iluzia că eşti cel mai tare zeu din parcarea Universului, dar gameplay-ul este acum mai bogat şi mai captivant.

Black and White 2 îţi oferă mai multe posibilităţi de a scoate la iveală fiinţa superioară din tine: va trebui să construieşti metropole sofisticate, să aduni armate falnice şi să ai grijă şi de animalul tău. Ultima, bineînţeles, este opţională şi devine imperios necesară doar dacă vrei ca spiritul tău să se reflecte şi în personalitatea brutei care simbolizează forţa ta şi care este emisarul tău pe Pământ. Fratele Petru a reuşit să mixeze împreună elemente atât de multe şi atât de diferite încât şi celui mai priceput mixer i-ar aluneca mai greu pe gât triple sec-ul cel de toate zilele. Fireşte că în marele său zel pe aici şi pe colo a şi sărit calul.

În noul simulator dedicat nouă, zeilor împieliţaţi, o trimitem pe Hera împreună cu Hefaistos şi toată şleahta antrenată de Alexandru Mitru la Pantheon, şi preluăm frâiele sorţii poporului grec. Bineînţeles că vom avea şi nişte vecini cu care să ne jucăm: pe lângă azteci care-ţi vor face zile fripte, lumea în care aterizezi este populată de nordici şi de japonezi. Ca de obicei, lumea strigă după tine doar când e la ananghie: în cazul de faţă când capitala măreţilor greci este prădată şi invadată de azteci înfometaţi, însetaţi şi cu





lipsă de... ei bine să oprim aici înşiruirea (deşi fac pariu că drăcuşorului abia acum începe să i se pară interesante cauzele). Scenariul e bine regizat, tocmai ca într-o tragedie greacă: clădirile sunt în flăcări, oamenii sunt masacraţi, aztecii sunt în culmea fericirii, iar şobolanii şi celelalte animale cu ceva cap au părăsit de mult scena catastrofei. Numai o singură femeie se găseşte să ţi se adreseze, invocându-te şi întrerupând astfel şedinţa de familiarizare cu noul animal – şedinţă ce ţine loc de tutorial. Acest fir epic, deşi subţire, reprezintă o evoluţie spectaculoasă faţă de prima dată când am fost forţaţi să cunoaştem doar două culori pe lume. În primul rând, ai o motivare pentru acţiunile tale şi ştii cam la ce să te aştepţi spre final, iar în al doilea rând acum ai deja un inamic bine definit.

Dar să nu uităm că suntem zei şi că lumea ne stă la picioare. Sau nu chiar? Ca zeitate ai o anumită relaţie cu supuşii tăi. Să zicem că una de simbioză: ei te venerează, tu, în schimb, ai grijă de ei. În funcţie de ce idei ai despre familie şi cămin, poţi să ai grijă de supuşii tăi construind temple sau odăi de tortură, ascultându-le şi îndeplinindu-le dorinţele sau ascultându-le rugăciunile şi apoi folosindu-i pe post de mingi de baschet. Jocul nu-ţi impune un anume tip de comportament, ci mai degrabă ţi se adaptează. De exemplu, poţi să faci rost de mana construind temple unde credincioşii să se arunce la picioarele tale, sau pur şi simplu prinzându-i de picior şi aruncându-i direct în focul de sacrificiu. Dar ca să fie şi ceva nou, lucrurile trec deja în zona gri. Ca să construieşti case e bine. Ca să construieşti case rapid, folosindu-ţi puterile divine e şi mai bine. Să smulgi un copac din rădăcini însă nu mai e bine. Ca să-l foloseşti, ajutându-i pe oameni, iar e bine. Rezultatul: jocul sprijină atât activiştii green peace, cât şi tehnocraţii din birourile de arhitecţi. Aproape fiecare acţiune a ta este urmată de o reacţie care spune dacă ce ai făcut e bine sau rău. Unde sunt vremurile când încă zeii erau încă deasupra oricărei moralităţi?! Reţeta, oricât de bine ar suna şi ar încerca să se apropie de realitate, unde diferenţa dintre bine şi rău nu e chiar clară, este departe de a fi perfectă. De exemplu, dacă dobori un copac amplasând fundaţia viitoarei cocioabe peste e ca şi cum nu ai fi făcut nimic rău. Copacii tăiaţi de săteni sau doborâţi de creatura ta pot fi ridicaţi şi folosiţi fără să comiţi un act rău. Pe de altă parte, dacă iei lemn prelucrat din depozitul satului sau de lângă o casă deja terminată, pentru a grăbi finisarea altei colibe, iarăşi comiţi un act malefic şi pe ecran apare cu litere de neon roşii textul EVIL.

Deja am şi ajuns la unul dintre cele mai importante obiective ale jocului. Nu mai e vorba de satisfacerea nevoilor oamenilor sau de problematica cosmogonică a statului de zeu. Nu! Fratele Petru a pus acum accentul pe construirea



RĂSĂRIT DE SOARE ROMANTIC sau apus? De când am puteri divine nici nu mai ştiu!



STAI LA RÂND Noi ne-am făcut primii programarea la dentist!



IAR AM MÂNCAT PREA MULT Cred că voi flatula puţin ... aşa de relaxare!



CUM ADICĂ NU MAI AVEŢI BERE Să nu vă puneţi niciodată cu un cimpanzeu însetat!



EU SITH!? Nu vedeţi că sunt întruchiparea binelui? Culoarea se duce după baie!



de oraşe măreţe, pe adunarea de armate şi pe subjugarea celorlalte popoare. Există, bineînţeles, şi calea cealaltă, cea paşnică şi răbdătoare de a impresiona oamenii şi de a-i atrage de partea ta. Dar cei care aleg cea de-a doua variantă nu vor observa diferenţe prea mari faţă de primul episod. Construirea şi dezvoltarea oraşului sau oraşelor îţi va lua ore întregi. Indiferent de decizia luată, dacă urmezi calea paşnică sau cea a războiului, tot va trebui să construieşti oraşe. În primul caz, acestea trebuie să fie măreţe şi uriaşe ca să impresioneze, iar, în al doilea rând, trebuie să fie măreţe şi uriaşe pentru a putea sprijini armata. Orice ai face, nu scapi de nevoia planificării şi dezvoltării metropolelor. Şi cum un lucru atât de important nu poate fi lăsat în mâna unor neghiobi care n-au în cap decât AI, în **Black & White 2** apare unul dintre cei mai nesuferiţi inamici ai fratelui nostru Petru, şi anume interfaţa. Pe cât de mândru a fost că l-a eliminat din prima, pe atât de nevoit a fost să-l introducă în al doilea. Interfaţa jocului, formată dintr-un meniu şi câteva submeniuri, îţi oferă control total şi îţi uşurează viaţa. Astfel, nu doar preschimbarea punctelor de veneraţie în planuri de clădiri noi şi jucării pentru animal, dar şi ridicarea clădirilor şi educarea monstruleţului personal devine mai uşoară. Controlul asupra evenimentelor s-a îmbunătăţit considerabil. În plus, de aceste meniuri e nevoie mare pentru că planificarea oraşului în funcţie de nevoile şi aspiraţiile locuitorilor săi, respectiv în funcţie de condiţiile de teren necesită un micromanagement care concurează cu complexitatea simulatorului de primar al fratelui Sid Meyer. Un zeu să fie nevoit să facă şi munca unui primar ?! Unde am ajuns?!

Oraşul va avea înfăţişări diferite în funcţie de stilul tău, malefic sau binevoitor, dar şi de scopul în care va fi construit. Dacă serveşte pentru impresionare paşnică, va fi falnic şi impozant. Dacă e realizat în scopuri militare va arăta ca rezultatul dintre căsnicia unui ogor şi unui hambar, ambele imense, menite să satisfacă pofta infernală a soldaţilor. Trebuie să amintim însă că sistemul de meniuri a fost atât de elegant şi practic realizat, încât foarte rar va trebui să te atingi de tastatură.

Problema e că avem de-a face cu un simulator de zei, care este. Deci nu un simulator de construcţii sau unul economic. Primele oraşe pe care trebuie să le ridici încă te încântă, sunt învăluite în mirajul caracteristic lucrurilor noi. Dar după repetiţia aceloraşi idei şi scheme deja bine ştiute devin plictisitoare. Cel mai mult timp îl



DEUS ANTE PORTAS Noul sistem de management al orașului amintește de Simcity al lui Sid Meier

Punctaj
BLACK & WHITE 2

PRODUCĂTOR	Lionheart Studios
PUBLISHER	EA
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

+ grafică uimitoare
+ gameplay îmbogățit

− necesități hardware imense
− repetitiv

Grafică	90%
Sunet	87%
Gameplay	82%
Atmosferă	81%

85%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 3,5 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BLACK & WHITE, POPULOUS III

petreci așteptând să se termine o clădire sau alta. În plus, pe nivelurile unde joci în defensivă și ești obligat să reconstruiești totul de la zero, în urma unor catastrofe naturale invocate de zeul din vecini, – aceleași și aceleași clădiri – îți piere pofta de zeități și cauți distracția în altă parte. Nici cealaltă parte nu e cu mult mai atrăgătoare. Chiar dacă bătăliile pot atinge mărimi epice putând să trimiți la luptă sute de oameni, partea de tactică și planificare este aproape egală cu zero. Faptul că pedestrașii își scot săbiile și se aruncă de nebuni pe inamic acompaniați de simfonia de săgeți lansate de arcașii din spatele lor, se poate numi cu mult bun simț tactică de bază. Aici se cam și termină repertoarul. Chiar dacă în joc a fost implementat sistemul pe baza căruia luptătorii dobândesc experiență în urma luptelor, până ce ajung veterani, AI-ul pasiv al jocului ruinează totul. Oricum, nici o armată nu se poate compara cu puterile tale, sau cu cele ale creaturii.

Creatura îndeplinește aceeași funcție ca până acum: pe lângă faptul că este animalul tău de casă personal, este și reprezentantul tău direct. Are o personalitate, care poate fi modificată după gustul tău: dacă face ceva ce-ți place îl mângâi până îl încurajezi de tot, iar de calcă pe bec îl pălmuiești până nu mai știe cărei rase îi aparține. Fie că alegi maimuța, leul, lupul sau vaca, acesta va fi controlat pe lângă tine de o altă parte a AI-ului, mult mai complexă și mai sensibilă. Acum nu doar înfățișarea i se va schimba în funcție de cum îl tratezi și ce îl înveți, dar și personalitatea. El poate deveni chiar obsedat de anumite lucruri. În plus, acum contează și regimul său: dacă mănâncă prea mult va deveni gras, iar dacă folosește copacii sau crecincioșii tăi pe post de greutăți poate deveni un Schwarzenegger supradimensionat. El va învăța de la tine și anumite trucuri magice, astfel, folosit în mod corespunzător poate deveni o creatură agrară sau o unitate militară de neegalat. Datorită meniurilor și sistemului de control regândit, creșterea și antrenarea animalului tău sunt sarcini mult mai ușoare. Cei care cumpără varianta collector's edition pot proba această afirmație pe un tigru, care nu există în jocul de bază. Zeii și privilegiile lor!



ULTIMUL SAMURAI... dă de băut în cea mai apropiată crâșmă

Jocul arată uimitor, de la toate nivelurile de zoom, dar există anumite detalii care pot fi observate doar îndeaproape. Alternanța zi/noapte, ciclul vieții redat în întregime din pântecul mamei până la moartea bătrânilor, minunatele suprafețe de apă, terenul plin de flori și gâze – toate-toate contribuie la crearea unei atmosfere de parcă terenul de sub privirile tale chiar ar fi stăpânit de viață. Și peisajul se modifică conform spiritului tău, prezentând niște efecte spectaculoase. Toate acestea, bineînțeles, dacă aveți o placă grafică de ultimă generație, deoarece majoritatea efectelor care diferențiază optic partea a doua de prima pot fi pornite doar posedând o asemenea placă. Având un GeForce FX 5600 Ultra de exemplu (sau o placă din aceeași categorie), jocul nu va arăta la fel precum screenshot-urile alăturate.



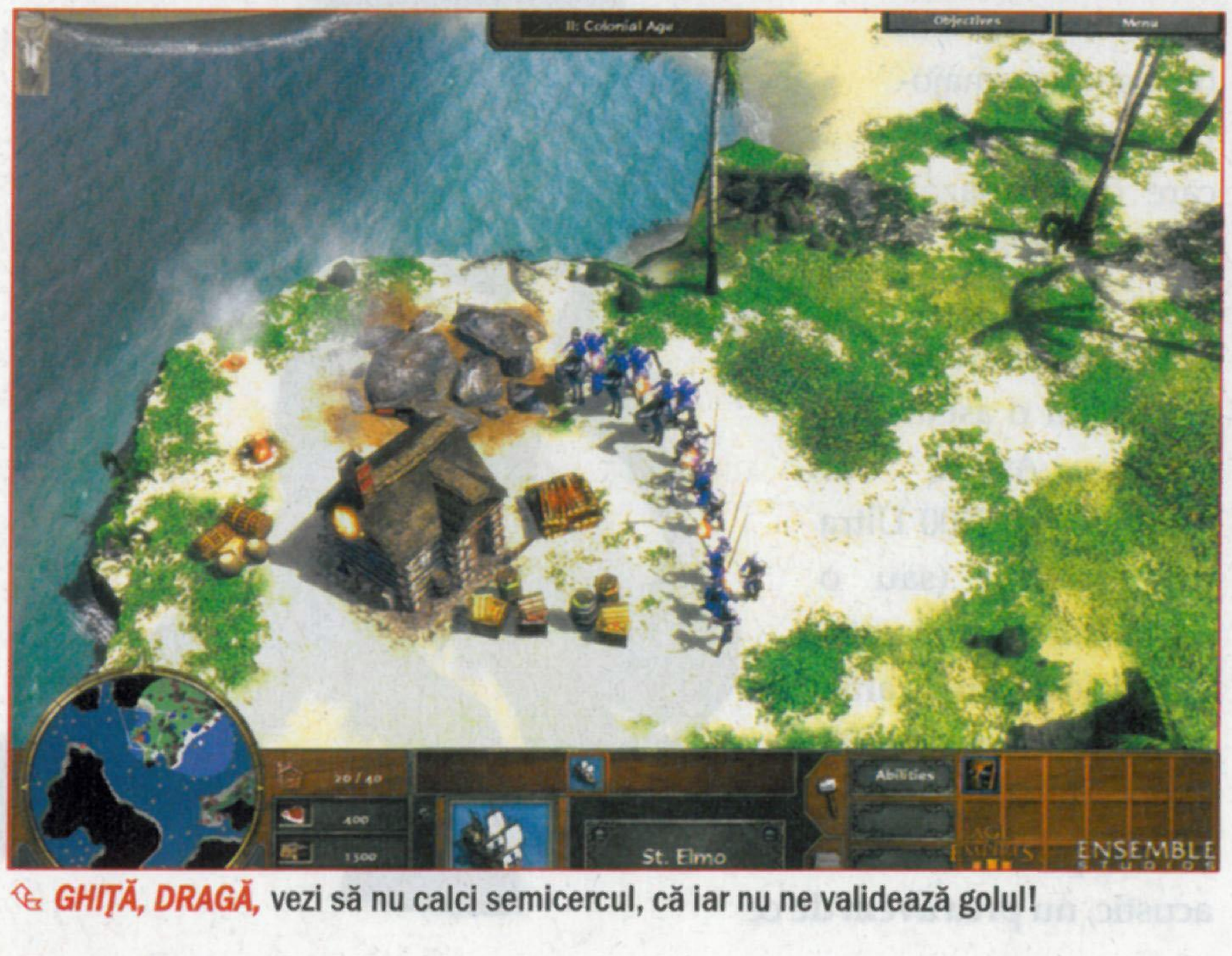
Din punct de vedere acustic, nu prea avem de ce ne plânge, producătorii făcând o treabă excelentă. Este fantastic să auzi cum se umple văzduhul de diferite sunete o dată cu apropierea de oraș. Exact ca în viața reală: discuțiile, strigătele, plânsetele oamenilor se amestecă cu celelalte zgomote. E foarte reușit!

Dar această relatare mi-a cam uscat gâtul și călimara; astfel, alături de cei doi sfătuitori ai mei, răspundem invitației lui Dionisos și trecem pe la pivnița lui pentru a vedea recolta de cerneală de anul acesta. Până atunci, luați-mi voi locul și conduceți cum știți mai bine grecii. Promit să vă trimit poză cu bătrânelul și cu diavolul turmentați!

SIGISLUD FREUDELEAN
jacint@pcgames.ro



Age of Empires este una dintre seriile de cult care fac să vibreze corzi sensibile în sufletele multor jucători. Chiar dacă ultimii patru ani nu au văzut vreun titlu nou AoE, acum exact trei ani apărea jocul despre care se credea că este, de fapt, AoE III, Age of Mythology. Ensemble Studios şi Microsoft l-au plămădit în întregime 3D şi şi-au ridicat pe atunci în cap corul fanilor strategiilor 2D. **Actualul Age of Empires, descendent direct din Age of Kings, are misiunea grea de a găsi formula magică cu care să convertească vechii fani AoE la ceea ce se vrea Revoluţia grafică a anului 2005 în materie de RTS.**



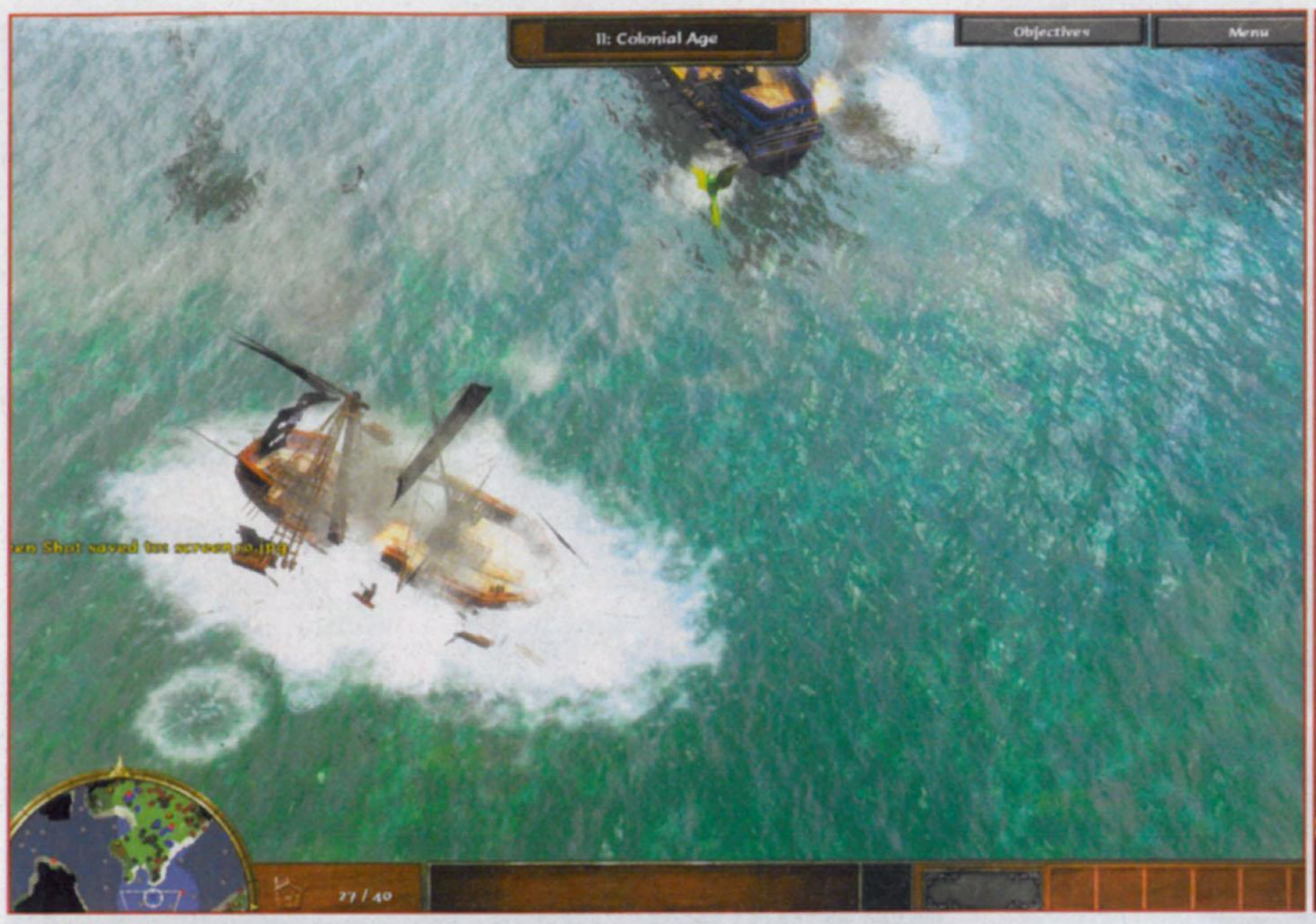
GHIŢĂ, DRAGĂ, vezi să nu calci semicercul, că iar nu ne validează golul!

Dinastia cuceritorilor

Seria **Age of Empires** îşi moşteneşte, la rândul său, conceptul de evoluţie de-a lungul epocilor de la bătrânul **Civilization**, concept care a mai făcut nişte pui, împixelaţi în **Empire Earth** al lui Rick Goodman şi continuarea sa directă, **Empires: Dawn of a New World**, precum şi recentele **Rise of Nations** şi add-on-ul acestuia, **Thrones an Patriots.**

Dacă în primul **AoE** începeam din epoca pietrei cioplite, iar primitivii pe care-i trimiteam la vânătoare abia de articulau nişte cuvinte, acum primele clicuri ne transpun în plină cucerire a Lumii Noi, America virgină a popoarelor indigene care încă nu au fost decimate. Mai mult, intriga se desfăşoară pe durata a şase generaţii şi este axată pe problemele familiei irlandeze Black (Morgan, John şi Amelia) cu numita The Circle of Ossus, o sectă care vrea să pună stăpânire pe celebra Fountain of Youth, despre care legenda spune că s-ar afla undeva, în Florida.

De la bun început, trebuie spus că această campanie singleplayer este bine structurată, plim-



CUM? Deja te scufunzi? Hai, măi, că eu mă jucam numai...



AŞA-I CU AMERICANII: trei contra unul se câştigă războaiele!

bându-ne din Malta la Havana, prin tot soiul de peisaje: junglă, deşert, coastă. Decupat în trei acte, modul singleplayer îţi dă posibilitatea să te aliezi sau să te opui diferitor naţiuni belicoase d'ale vremii, între care spaniolii, francezii, englezii, otomanii sau triburile indigene, indiene şi indigeste (pentru unii) ale Irochezilor, Cherokee sau Aztecilor. Jocul ne oferă opt civilizaţii, fiecare cu specificul său naţional: atuuri în producerea resurselor, unităţi unice şi alte bonusuri folclorice. Posibilitatea alierii cu tribalii este una dintre noile găselniţe cu care vine acest **AoE** care continuă, de fapt, linia inovaţiilor începută cu **Age of Mythology**. Apariţia eroilor dotaţi cu puteri speciale, numeroase comori aruncate aiurea pe hartă, protejate de mercenari, animale sau bandiţi, constând în aur, lemn sau hrană, toate acestea ne furnizează un mic surplus de resurse şi de puncte de experienţă. Dacă **AoE III** reduce numărul resurselor la trei, producătorii au introdus conceptul de puncte de experienţă, adevărat pilon al întregului joc, fiind legat de capitala noastră care, cu siguranţă, este marea noutate a jocului. Fie că este situată în Europa sau pe continentul american, capitala îţi trimite regulat resurse, unităţi sau bonsuri specifice, în funcţie de experienţa pe care ai dobândit-o pe teren, explorând tinereşte harta sau eliminând bărbăteşte unităţi adverse, ce-i drept, ştiind că fiecare unitate pierdută se concretizează într-un minus la XP. În funcţie de succese, capitala îţi poate expedia un bonus pe care-l alegi dintr-un număr de carduri diferite (de la provizii, la unităţi şi clădiri rare). Cardurile se pot alege între misiuni şi se atribuie în funcţie de epocile la care ai ajuns în timpul jocului, dar şi de descoperirea diferitelor secrete; acestea dinamizează misiunile şi, în acelaşi timp, echilibrează şansele jucătorului, dacă acesta a pornit-o şchiopătând în latura economică. Pe măsură ce înaintezi în joc, capitala progresează şi ea, oferindu-ţi posibilitatea alegerii de carduri noi în arborele tehnologic, ideea fiind să-ţi completezi deck-ul pentru partidele viitoare şi să atingi nivelul 25, la care te aşteaptă bonusurile cele mai simpatice. În metropolă se mai pot face tot soiul de retuşuri cosmetice, cum e arborarea drapelului naţional pe clădiri, dar se pare că acesta nu are nici cea mai mică importanţă în ceea ce priveşte gameplay-ul. Lumea e sat global, doar!

Siuxu', auru' şi americanii

Chiar dacă nu putem utiliza decât securea, târnăcopul şi cuţitul, mijloacele de recoltare a celor trei resurse sunt numeroase. Un ajutor de nădejde în acest scop sunt rutele comerciale, care pot fi upgrade-ate în caravane şi cale ferată pentru a le optimiza randamentul. Controlul acestor rute devine astfel esenţial. Prin intermediul acestora poţi pactiza cu nativii care îţi oferă o brumă de unităţi şi upgrade-uri suplimentare. În **AoE III**, colectarea este foarte repede prosperă, fapt care are consecinţe asupra gameplay-ului, făcându-l mai rapid şi misiunile mai scurte. Sigur că poţi juca şi defensiv, te poţi închide în satul tău în spatele unor ziduri inexpugnabile, dar cu noile posibilităţi oferite de gameplay – cardurile şi rutele comerciale – numai



DACĂ MAI VINE UNU' să-mi fure roşiile, îl omor!



PANĂ-DE-BARZĂ, flanchează pe dreapta, Găină Plouată, castează-le o gripă meseriaşă









GRUPAJ CU CÂTEVA DIN plăcerile casnice de care vă puteţi bucura în noul Age of Empires

contemplativ nu-ţi vine să joci! Ţăranii acumulează acum resursele fără să mai fie nevoie să le care la Town Center. Ideea este excelentă, mai ales că, de multe ori ţi se întâmplă să dai peste o sărăcie crasă pe hartă şi să-ţi satisfaci cât mai repede nevoile populaţiei.

E adevărat, **Age of Empires** nu a fost niciodată o serie destinată gamerilor hardcore, aşa că, simplificarea unor elemente de gameplay este cu atât mai grăitoare. Fără greutăţi prea mari, campania singleplayer poate fi parcursă dintr-o suflare, însă nu are elemente care să te lase cu mandibula atârnând umedă. Obiectivele sunt variate, dar arhicunoscute. Modul în care acestea sunt implementate, însă, dezvăluie o parte a know-how-ului celor de la Ensemble: ba trebuie să capturezi un tun imens, ba mai pui nişte mine pe epavele galioanelor spaniole pline cu aur... tot ce-ţi face plăcere să joci. Din păcate, taman în Actul III, misiunile sunt asemănătoare, jocul pierzându-şi din suflu.



Age of Empires nu ar purta numele acesta, dacă nu ar avea şi un mod *Skirmish*, în care să poţi modifica şi încerca scenarii inedite. Apar cca. 15 areale diferite, fiecare cu atuurile şi slăbiciunile lui, dar modurile de joc nu sunt decât două pentru moment: *Supremacy* şi *Deathmatch*. La acest capitol, **AoE III** are o mare problemă, suferind intens în comparaţie cu **Rise of Nations** sau **Empire Earth 2**. În plus, dacă gestiunea capitalei este o idee care aduce prospeţime seriei, ea poate oferi şi reversul medaliei: este destul de neplăcut să faci slalom între diferitele naţiuni din moment ce eşti obligat să-ţi schimbi de fiecare dată capitala şi să-ţi arunci pe apa sâmbetei punctele de experienţă câştigate cu atâta sudoare. Totuşi, sistemul nu are numai dezavantaje, căci îţi permite să-ţi alegi adversarii umani cu mai mult bun-simţ, în funcţie de nivelul capitalelor lor.

La plăcinte înainte, la război...

Şi la acest capitol lucrurile sunt foarte clare: fiind într-un joc 3D, destinat publicului larg, camera este total blocată, nelăsându-ne posibilitatea vreunei rotiri. Interfaţa nu ocupă chiar jumătate de ecran (dacă schimbi rezoluţia este chiar decentă) cum ne speriam la vederea demo-ului, însă posibilităţile tactice sunt sublime, dar lipsesc cu desăvârşire. Nu tu control al formaţiilor, unităţi ale diferitelor naţiuni care seamănă ca siamezii etc. Chiar dacă engine-ul fizic permite efecte plăcute ca zborul corpurilor sub efectul exploziilor sau dezmembrarea clădirilor, nu are nici un efect real asupra luptelor care devin în scurt timp plictisitoare. Formaţii



HAI, DOM'LE, eu vin cu trei nave şi tu tragi cu tunul? Da' se poate???

automate, limita de populaţie la 200, deplasarea mai lentă a anumitor unităţi din grupă, trebuie să supraveghezi tot timpul fiecare soldat şi să previi situaţii incredibile ca încetineala deplasării unei grupe de husari (ehm, cavalerie, da?), echivalentă cu deplasarea unui tun. Dacă mai adăugăm la toate acestea un AI primitiv, ne rezultă o dezechilibrare a unuia dintre cele mai clasice şi sănătoase gameplay-uri... Varietatea unităţilor nu este deloc mare, ba chiar remarci o zgârcenie a producătorilor în privinţa asta, zgârcenie pe care am simţit-o cel mai tare la preot, care nu mai poate converti unităţile adverse.

Un alt defect, AI-ul abia de reacţionează şi ţăranii şomează mai tot timpul, în timp ce alte jocuri au făcut progrese enorme în acest sens.

Dar **AoE III** a mizat, de la o poştă, mai mult pe realizarea sublimă, pe engine-ul său 3D care să ne ofere decoruri frumoase, plăcute şi viu colorate şi efecte superbe care să ne smulgă icnete de admiraţie. Reflexele navelor în apă sunt foarte bine redate, şi grija pentru detaliu este impresionantă: ghiulelele trec prin pereţi, soldaţii aruncă torţele ca să dea foc clădirilor şi luptătorii îşi ridică braţele strigând după ce obţin victoria. Atmosfera jocului este ajutată mult de aceste animaţii excelente şi de coloana sonoră.

Frumuşel foc şi plin de atmosferă, **Age of Empires III** este un RTS reuşit care nu iese din graniţele genului său. Campania singleplayer este imersivă dar destul de lineară, gameplay-ul este mult simplificat, şi jocul nu are amploarea tactică necesară unei referinţe a genului. Dacă vreţi să vă bucuraţi de trecerea seriei la 3D şi de implementarea engine-ului fizic, care nu este altul decât Havok (sunt minunate valurile pe care le fac răţuştele pe o apă liniştită) aveţi motive să investiţi în acest joc, dar, dacă aşteptaţi un RTS plin de inovaţii, veţi avea o mare decepţie.

MAHATM'AL BUNDY
cipri@pcgames.ro

ŞEFU', ŞI familia asta de aviare trebuie sacrificată?



Punctaj
AGE OF EMPIRES III

PRODUCĂTOR	Ensemble Studios
PUBLISHER	Microsoft
OFERTANT	Microsoft
PREŢ	cca. 35 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

Pro	Contra
realizare excelentă	puţine schimbări majore
atmosfera	lupte aiurea
cele câteva inovaţii	moduri multi sărace

Grafică	92%
Sunet	90%
Gameplay	83%
Atmosferă	87%
Multiplayer	84%

87%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,4 GHz	CPU	- 2,8 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
AGE OF MYTHOLOGY, RISE OF NATIONS

PCGames
VALOAREA TOTALĂ A PREMIILOR DIN CAMPANIE!
10.000 euro
Abonează-te acum!

X³: Reunion



Descoperă, luptă, practică arta comerţului, luptă şi mori transformându-te şi tu în pulbere galactică. Ei bine, ultimul nu ar trebui să fie un element prea des întâlnit, dar, în cazul nostru, face parte din ciclul jocului!



De obicei, moartea are un rol secundar în jocuri, fiind efectul secundar al neatenţiei concretizate prin agresarea inamicilor nepotriviţi. Dar cum se răspunde de obicei la violenţă? Exact prin violenţă. Astfel, nu e de mirare că ideea mea despre măreţul pirat al spaţiului nu s-a putut aplica prea bine. AI-ul jocului în loc să tolereze acţiunile mele inedite de a mă îmbogăţi cât mai repede prin atacarea şi prădarea a tot ceea ce trecea pe lângă mine, la un moment dat m-a pulverizat. Puteam să aleg şi opţiunea de a explora şi a muri eroic, sau posibilitatea de a face comerţ şi a muri bătrân, dar eu am ales să fiu "the bad boy" în mijlocul unui univers viu şi dinamic. **X³ Reunion** este locul tuturor posibilităţilor... fatale!

Mult aşteptatul joc al celor de la Egosoft, călcând pe urmele deja bătătorite ale seriei se poate număra printre perlele simulatoarelor de luptă spaţiale. Şi nu doar atât; oferă o libertate jucătorului cum numai în EVE Online am văzut. Având în vedere că cel din urmă este MMO, acest lucru înseamnă ceva. **X³ Reunion** reprezintă un salt imens faţă de precursor şi depăşeşte şi titluri legendare precum **Freelancer**, **Independence War** sau **Privateer 2**.

Prima mare schimbare notabilă este firul epic făuritor de destine. O naraţiune bine structurată poate să menţină vie atenţia jucătorilor şi pofta lor de joc. Împătimiţii genului mai mult ca sigur că îşi mai aduc aminte de Kyle Brenner jocul original **X: Beyond the Frontier's**. În **X³** revenim la tradiţiile de familie şi pornim la aventură în persoana lui Julian Brenner, fiul marelui astronaut. Povestea cadru (una destul de bine răsfirată) este dată, însă, parcurgerea ei nu este tocmai obligatorie. Oricând simţi nevoia, poţi să-ţi iei Universul în cap şi să te



DE-A V-AŢI ASCUNSELEA ÎNTRE METEORIŢI Noroc cu torpilele de proton...



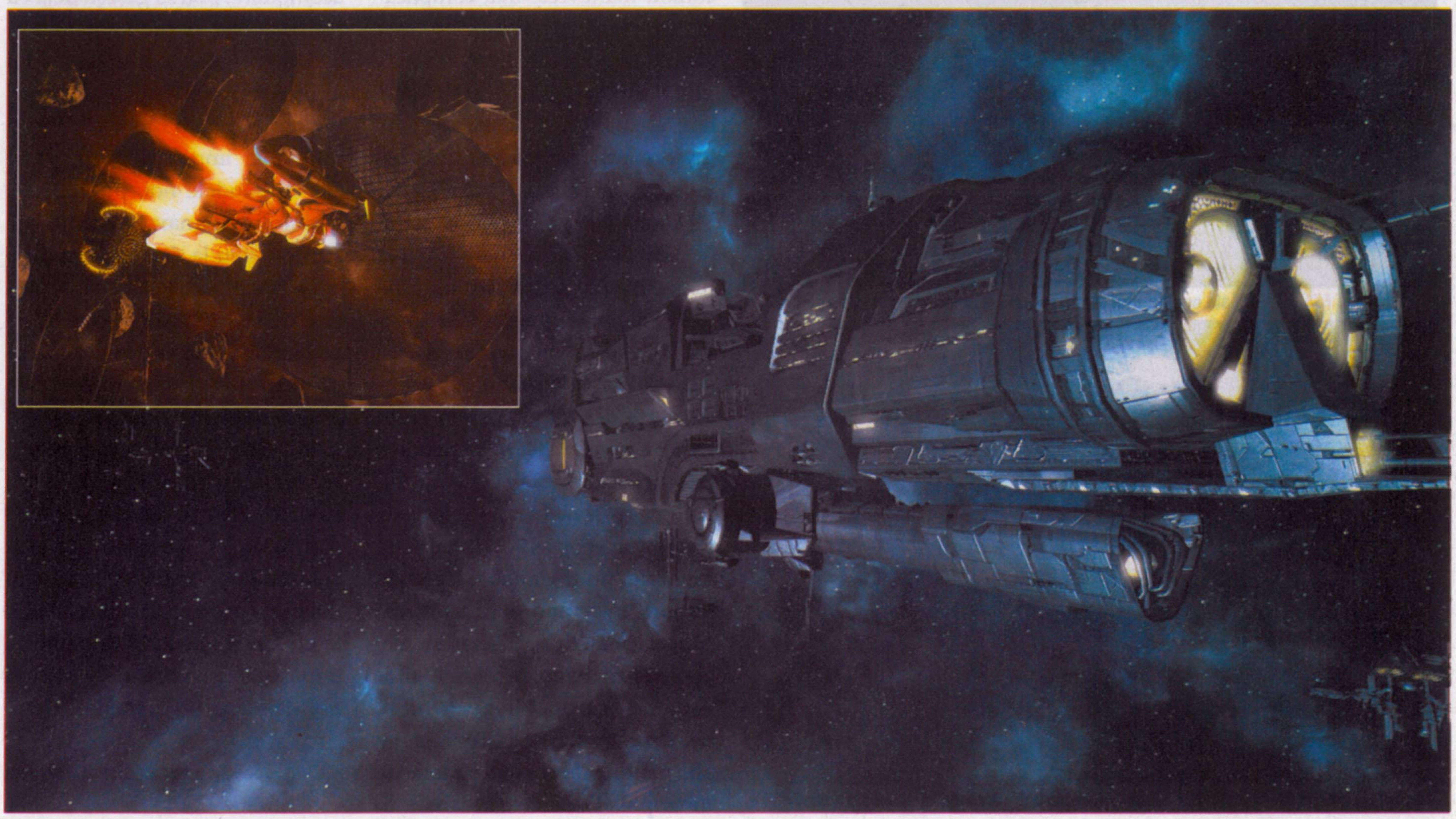
LA PLIMBARE PRIN UNIVERS şi la vânat de alte nave! O duminică aproape perfectă...

plimbi hai-hui prin el, descoperind locuri noi. Acest lucru este realizat în mod similar cu îmbinarea povestirii cu misiunile de mercenar din **Freelancer**. Dar depinde de tine ce cale de viaţă alegi: poţi să devii un comerciant liniştit care trăieşte paşnic îngrăşându-şi contul bancar, un explorator disperat să devină faimos sau un asasin temut de toate scursorile spaţiului.

Luându-l în primire pe Julian, te trezeşti în inima lui Argon Prime, un sistem stelar al cărui nume poate suna cunoscut. Acest loc este unul decent şi paşnic, tocmai potrivit pentru nişte "prospături". Jocul nu-ţi lasă însă prea mult timp să savurezi această viaţă, aruncându-te în mijlocul unui program de antrenament (altfel spus tutorial). Fără să-mi dau seama, peste câteva momente am ajuns în compania pruncilor de la Gamma flight, ca pe urmă să mă trezesc luptând cu scursorile lumii extraterestre.

Nu trebuie însă să ne gândim la săbii laser, grenade de proton sau puşti cu încărcături de ion (sau Gheorghe după caz). Mai bine ne focusăm imaginaţia asupra unor nave spaţiale maiestuoase, asupra unor carlingi umplute până la refuz de instrumente futuriste şi la bătălii spaţiale impresionante. Fără dar şi poate, mecanica de zbor a navelor este cea tipică seriei **X**. Folosindu-se de principiile simple ale fizicii newtoniene, rezultatul nu este la fel de pretenţios ca modelul din **I-War**, dar nu este nici la fel de *arcade* ca cel din **Tachyon**. Modelul de zbor din **X³** este undeva la mijloc, încurajând jucătorii să se implice în dogfight-uri mai lente şi să se folosească de întregul armament din dotare. Între acestea, lupta cu managementul resurselor din dotare are un rol mult mai mare decât reflexele bune.

Chiar dacă producătorii au împins întreg gameplay-ul în direcţia controlării de armade cosmice gigantic, n-au fost neglijate nici confruntările unu la unu. Deşi partea de strategie care





Punctaj
X^3 REUNION



PRODUCĂTOR	Egosoft
PUBLISHER	Deep Silver
OFERTANT	TNT Games
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

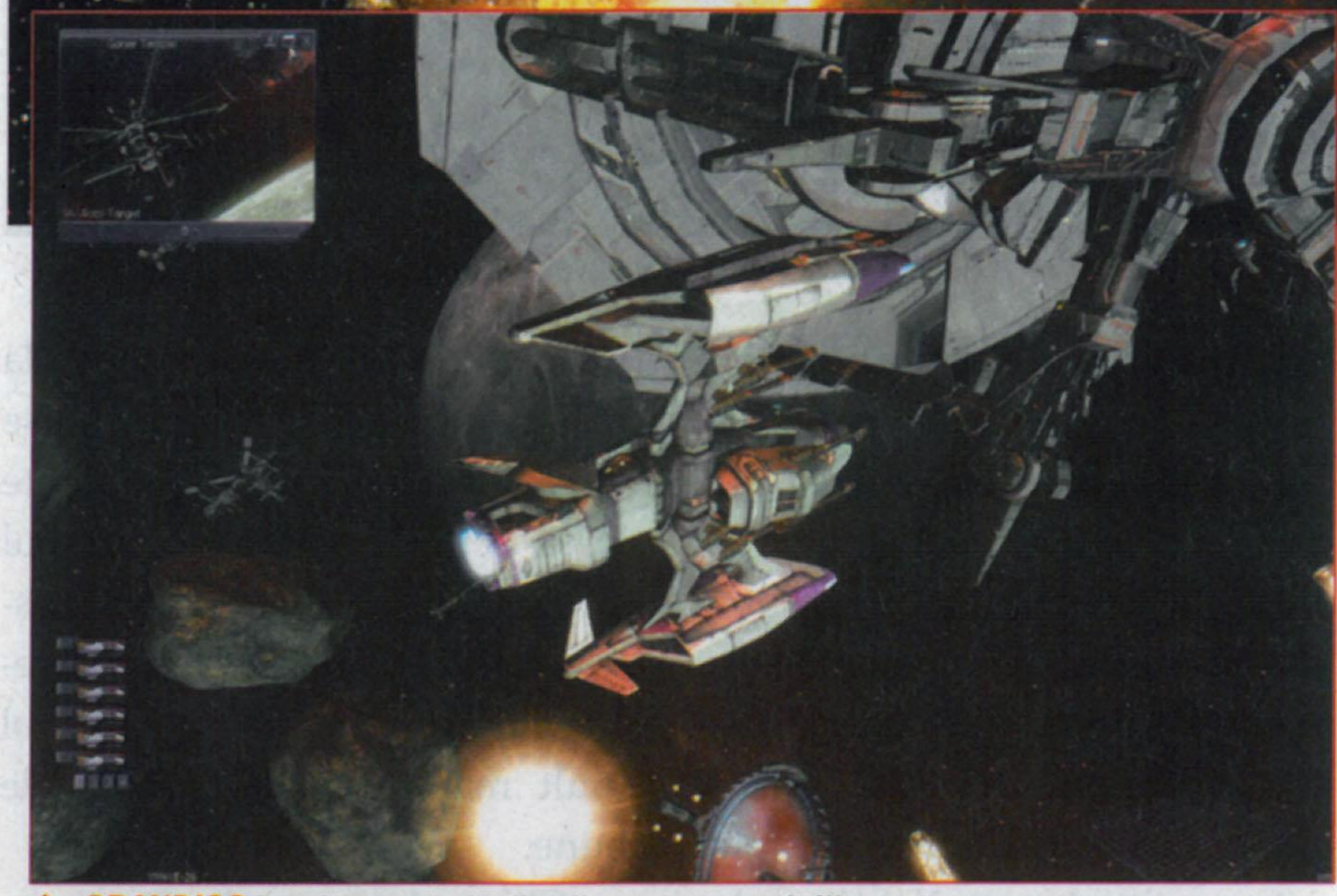
- + grafică uimitoare
- + gameplay profund
- + liberate imensă
- + sistem economic genial

Grafică	92%
Sunet	91%
Gameplay	90%
Atmosferă	90%

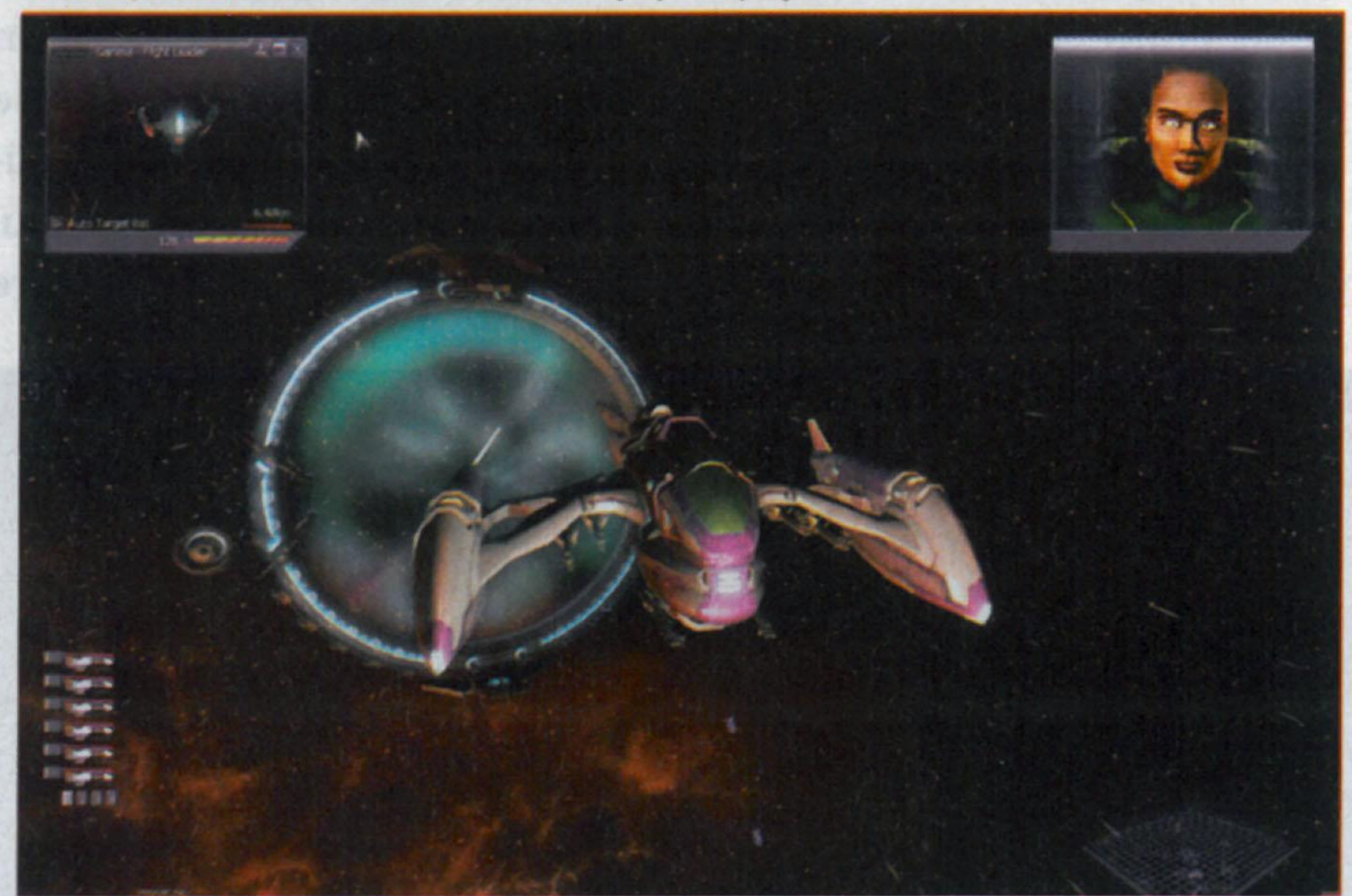
90%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 2,5 GHz	CPU	- 3,5 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 1024 MB	RAM	- 2048 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
X^2: THE THREAT; FREELANCER



GRANDIOS Jocul este o adevărată epopee spaţială



EFECTELE UIMITOARE ale engine-ului grafic solicită mai mult decât intens PC-ul



ORBITÂND ÎN JURUL PLANETEI Trimiteţi nişte beri să chefuim şi noi, aici sus!

implică controlul acestor flote, baze şi căi de comerţ este inovatoare, nu trebuie neglijat nici rolul confruntărilor armate. Aceste turnire purtate din carlinga de pilot au păstrat un gameplay profund şi un control care oferă nenumărate posibilităţi. În esenţă, este vorba doar de ţintire, folosirea armelor şi evitarea atacurilor inamice, dar totul este în aşa fel cizelat încât să nu devină monoton sau plictisitor. Controlul nu este deloc dificil, dar, pe lângă tastatură, vei avea nevoie şi de un joystick pentru a putea executa comod manevrele mai complicate. În cazul joystick-urilor mai simple ca Logitech 3D Pro, configuraţia iniţială a axelor X,Y şi Z este tocmai bună. În cazul unor joystick-uri mai sofisticate, este necesară modificarea acestora.

După şase inamici spulberaţi în primele două sectoare şi patru medalii, am început să caut după noile elemente complexe ale jocului. Este bine de ştiut faptul că succesul în joc presupune o extindere rapidă prin comerţ, prin câştigarea conflictelor teritoriale şi prin descoperire. Succesul acestui gameplay solicitant este galaxia dinamică. Poţi să distrugi, de exemplu, un segment al pieţei de bunuri, înlocuind-o cu vânzarea propriilor tale produselor, ca mai apoi să furi înapoi produsele altor oamenii cărora le-ai vândut, urmând să vinzi acelaşi produs pe alte pieţe, creând astfel situaţie de monopol. Deoarece fiecare economie locală este dependentă de macroeconomia generată de rutele de comerţ, de preţurile fluctuante şi de cererea pentru bunurile de consum, printr-o strategie elaborată poţi să planifici atacurile asupra unor segmente ale pieţei, devenind dinamul întregii economii din joc.

Sistemul de meniuri din joc a fost simplificat, dar încă nu se poate compara cu ce am putut vedea în **Edge of Chaos.** Totul se bazează pe bare şi icoane, răsfoirea cărora este extrem destul de simplă. După un scurt timp de acomodare, poţi să găseşti deja cu uşurinţă ceea ce cauţi.

Datorită folosirii engine-ului grafic botezat X^3 Reality, universul din joc este mult mai încăpător şi mult mai impozant. Cele peste 200 de modele noi, printre care găsim diferite nave, fabrici, staţii spaţiale stau la dispoziţia ta pentru a popula universul care conţine peste 10.000 de obiecte interactive. Din punct de vedere vizual jocul este uimitor, realizarea grafică depăşind orice aşteptări.

X^2: The Threat a pus bazele sistemului concretizat în patru cuvinte: FIGHT, TRADE, BUILD & THINK. **X^3 Reunion** dezvoltă această idee într-un joc bine gândit, care năuceşte prin posibilităţile pe care le oferă. **X^3 Reunion** îşi depăşeşte precursorii stabilind noi standarde în domeniu.

SIGISLUD FREUDELEAN
jacint@pcgames.ro


– SEMI-FINALA UNEI CUPE EUROPENE.
– TE AFLI AICI DATORITĂ JUCĂTORULUI VEDETĂ.
– CARE TOCMAI A SUFERIT O RUPTURĂ DE MENISC.
AI ÎN MINTE UN PLAN D?
Bestseller-ul de la Sports Interactive se întoarce pentru un nou sezon
Vei face o schimbare post pe post pentru a continua să presezi defensiva adversă? Sau vei introduce un mijlocaş ca să conservi avantajul fragil pe care-l ai?
Chiar dacă reuşeşti să scapi cu bine din această situaţie, tot mai trebuie să ai grijă de starurile în devenire, să negociezi contracte, să ridici moralul echipei, dar mai ales, să iei deciziile tactice care fac diferenţa între gloria eternă şi înfrângerea umilitoare.
Iţi trebuie pasiune pentru a fi fan. Însă îţi trebuie curaj pentru a fi un manager.
DISPONIBIL ÎN TOATE MAGAZINELE SPECIALIZATE
PC/MAC CD-ROM
FM
FOOTBALL MANAGER 2006
3+
SEGA
HOW WILL YOU MANAGE?
www.footballmanager.net
CAUTA VERSIUNILE DE XBOX 360 ŞI PSP DE FOOTBALL MANAGER LA ÎNCEPUTUL ANULUI VIITOR.
3+
www.pegi.info
PC CD ROM
Mac
Joc distribuit in Romania de:
TNT GAMES
tel/fax: 021/32400980
e-mail: info@tntgames.ro
www.tntgames.ro
© Sports interactive 2005. Publicat de SEGA Europe. Dezvoltat de Sports Interactive. SEGA şi logo-ul SEGA sunt mărci înregistrate ale SEGA Corporation. Football Manager, Sports Interactive şi logo-urile Sports Interactive sunt mărci înregistrate ale Sports Interactive. Toate celelalte nume ale companiilor, brand-uri sau logo-uri sunt proprietatea companiilor respective.
www.sigames.com
SEGA
www.sega.co.uk





UFO: Aftershock

Dosarele X fără Mulder, Star Wars fără Obi Wan şi Tomb Raider fără nuri... Ce au în comun toate acestea? Le lipseşte tocmai esenţa! **Fără anumite elemente cheie, magia nu mai funcţionează, întreg sistemul îşi pierde valoarea. Oamenii există în UFO. Sunt prezenţi şi extratereştrii... Dar, ceva tot nu e în regulă!**

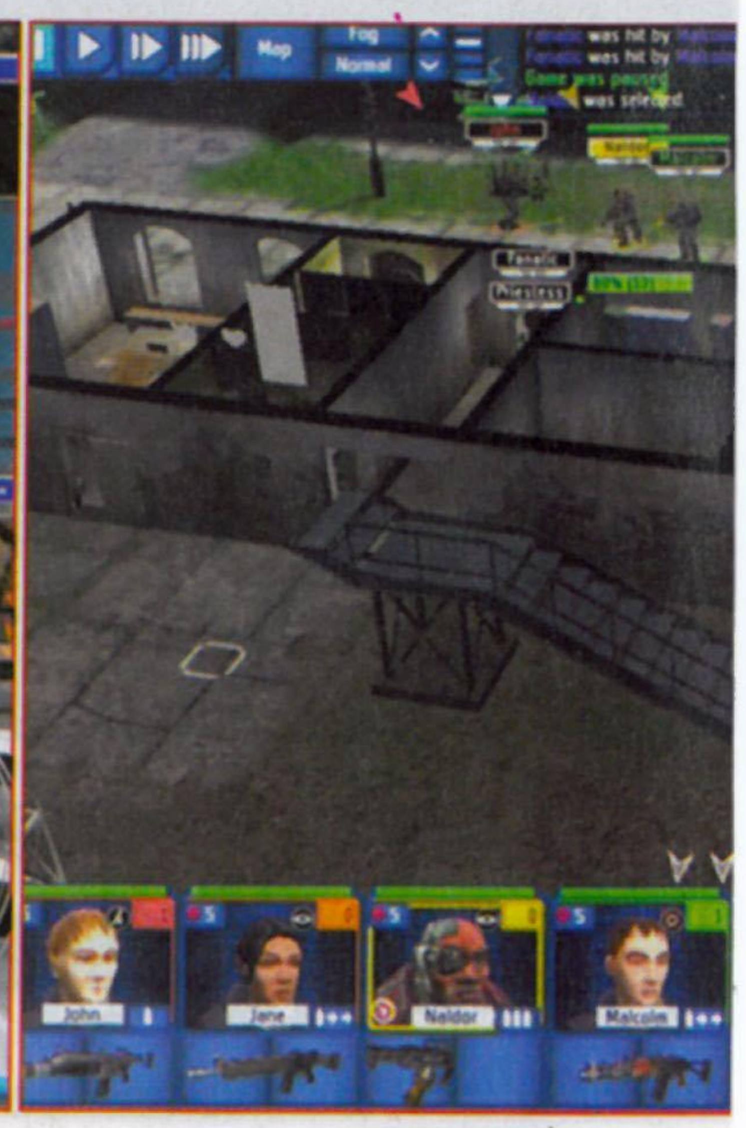
Mulţi îşi amintesc doar de episodul precedent, de **Aftermath**. Dar cei care la auzul titlului încep să scruteze cu precauţie cerul şi încep să caute echipamentul din dotare se gândesc mai mult ca sigur la trilogia originală apărută cu mulţi ani în urmă. Seria începută cu **UFO** şi terminată cu **Xcom Apocalypse** a reuşit să îmbine armonios strategia şi tactica într-un aluat care a servit drept materie primă pentru încercarea reînvierii seriei. **Aftermath** s-a bucurat de o primire călduroasă, şi din cauza aşteptării. Acum gândind mai la rece şi având **Aftershock**-ul în faţă lucrurile nu mai sunt aşa roz.

Noul **UFO** continuă povestea exact din punctul în care s-a terminat: extratereştrii se uită la Terra ca la ultima generaţie de Pentium şi încearcă tot posibilul să pună mâna pe acest supercomputer. Culmea e că şi reuşesc poluând în aşa măsură suprafaţa globului, încât oamenii sunt nevoiţi să-şi stabilească noile habitate în ceruri. Dar, după 50 de ani, utopica lume a Laputei începe să se destrame, apărând revolte. Unii chiar se aventurează pe Pământ în căutarea unei vieţi mai bune şi spre marea lor surprindere nu găsesc nici urmă de alieni. Cum oamenii n-au aflat niciodată adevăratul motiv pentru care au fost forţaţi să-şi părăsească căminul încep să se răspândească diferite zvonuri şi se instaurează convingerea că ar trebui redobândită măreţia de odinioară.

Aici intervii tu, rolul tău fiind important şi simplu: nu-ţi cere nimeni să salvezi lumea. Nu, aia e oricum de mult pierdută. Trebuie doar s-o recucereşti. Şi dacă se poate, să reuneşti şi naţiunile lumii, să aduci pace globală şi aşa, în general, să mântuieşti tot universul. Cu alte cuvinte, povestea cadru cam şchiopătează. Ca şi în episoadele precedente, tu joci rolul păpuşarului în cele două planuri ale jocului. Primul reprezintă planul strategic în care trebuie să-ţi planifici mişcările tocmai ca într-un joc de şah. Trebuie să construieşti o armată cu care să









⇦ **FĂRĂ PAŞAPORT?** Nu puteţi trece graniţa, doar aşa cum vrea gelatina voastră!



CYBORG PERSONAL Dacă-l găsesc, te pun să te măsori în puteri cu Terminator ⇨

poţi să porneşti la vânătoare de creaturi, care au ajuns pe Pământ fără paşaport. Pentru a putea suporta costurile generate de armată, ai nevoie de un sistem economic puternic bine înfipt care să asigure resursele necesare. Economia trebuie să fie susţinută de o infrastructură bine pusă la punct. Şi de dezvoltarea diferitelor tehnologii care să-ţi confere avantaje încă nici n-am vorbit! În această parte a jocului strategia pe termen lung e cel mai important şi producătorii îţi oferă toate instrumentele necesare. Cu ajutorul ecranului Geosphere vei lua cele mai importante decizii pe baza informaţiilor furnizate.

Rolul de păpuşar îl simţi însă cel mai bine când te scobori pe Pământ şi preiei controlul unei echipe de şoc. Aici intervine partea de tactică, jocul transformându-se într-un TBT veritabil. S-au cel puţin aşa ar trebui... Având un grup de oameni cu abilităţi diferite trebuie să duci la bun sfârşit misiuni cu scopuri variate. Problema e că Aftershock nu mai este TBT în această fază... Nu mai seamănă cu **Jagged Alliance** sau **Fallout Tactics**.



Din cauza folosirii noului sistem denumit Simultaneous Action System, una dintre cele mai mari plăceri ale jocului dispare. Nu mai poţi planifica fiecare mişcare tură după tură. Nu, trebuie să dai ordinele fiecărui soldat şi să-l laşi să execute. De exemplu, îi porunceşti unui cyborg al tău să se ducă într-un loc şi îi dai drumul acţiunii. Dacă pe drum întâlneşte ceva obstacol gen extraterestru inamic, jocul intră în pauză. Acum trebuie să dai din nou nişte ordine şi dându-i drumul din nou la acţiune să vezi cum se desfăşoară în realitate planul tău. Problema e că, în loc să te lupţi cu inamicul, trebuie să duci bătălii pentru supravieţuire cu AI-ul personajelor tale şi cu camera. Aici au gafat producătorii la kilogram, reuşind să strice tot ce au construit până acum.

Nici grafica, cât de cât decentă, şi nici partea acustică nu mai salvează **Aftershock**. E un joc bun şi o strategie oarecum consistentă, dar nu mai este nici măcar umbra a ceea ce fost **UFO**. Păcat de el!

SIGISLUD FREUDELEAN
jacint@pcgames.ro

Punctaj
UFO: AFTERSHOCK

PRODUCĂTOR	ALTAR interactive
PUBLISHER	CENEGA Publishing
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

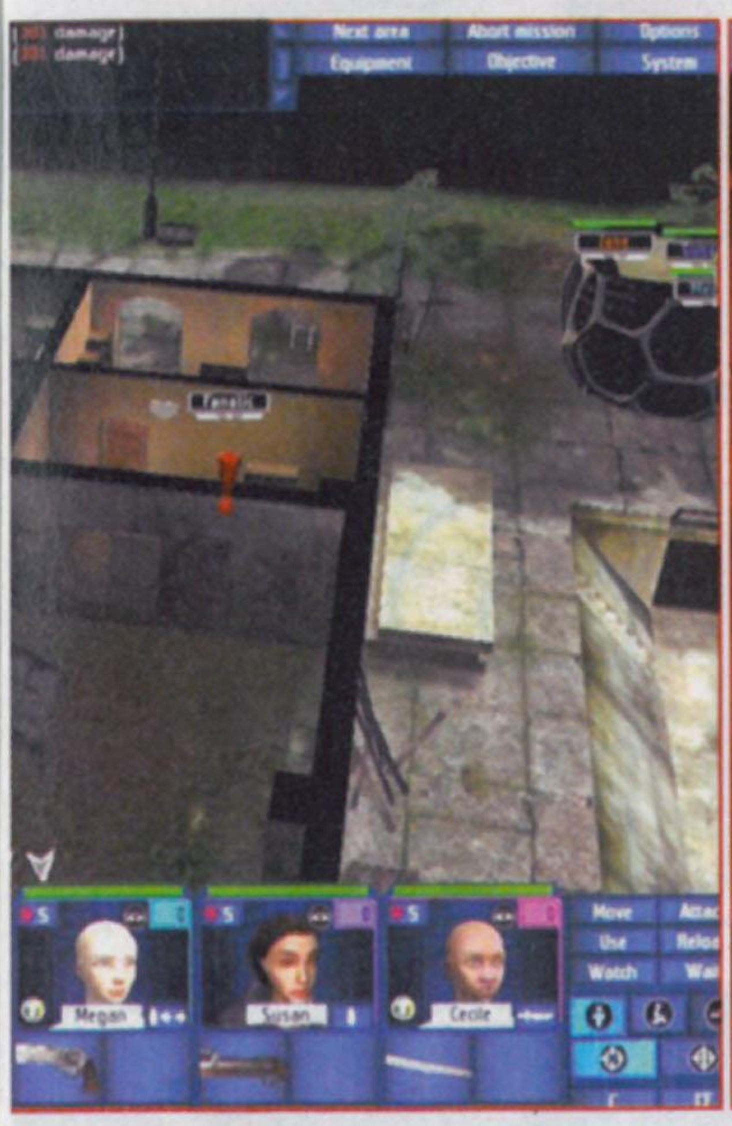
- + grafică decentă
- − AI idiot
- − control imposibil al camerei
- − sistemul nou de luptă

Grafică	72%
Sunet	73%
Gameplay	71%
Atmosferă	72%

72%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	1 GHz	CPU	2,4 GHz
Video	64 MB	Video	128 MB
RAM	512 MB	RAM	1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
X-COM, UFO: AFTERMATH









F.E.A.R.





Aţi jucat cu frisoane Blood şi v-aţi numărat clipele până la inevitabilul „load" pe ritm de bip-bip în Alien vs. Predator 2, aţi râs de v-aţi spart jucând No One Lives Forever, ce-i drept, printre picături de admiraţie la vederea formelor unicei Kate Archer şi aţi spart tot ce aţi văzut în faţă în Shogo. Aşa e? Şi mie mi s-au întâmplat toate acestea. **Când Monolith anunţa, însă, în anul 2004 că vrea să facă un joc care să fie un amestec între Matrix şi The Ring, vă mărturisesc că am privit cu o sprânceană ridicată comunicatul de presă şi poate cu puţină iritare din cauză că miroseam o bătaie de joc în aceste pretenţii... Azi sunt sigur că Monolith nici nu ar fi putut găsi o definiţie mai bună pentru ceea ce înseamnă F.E.A.R.!**

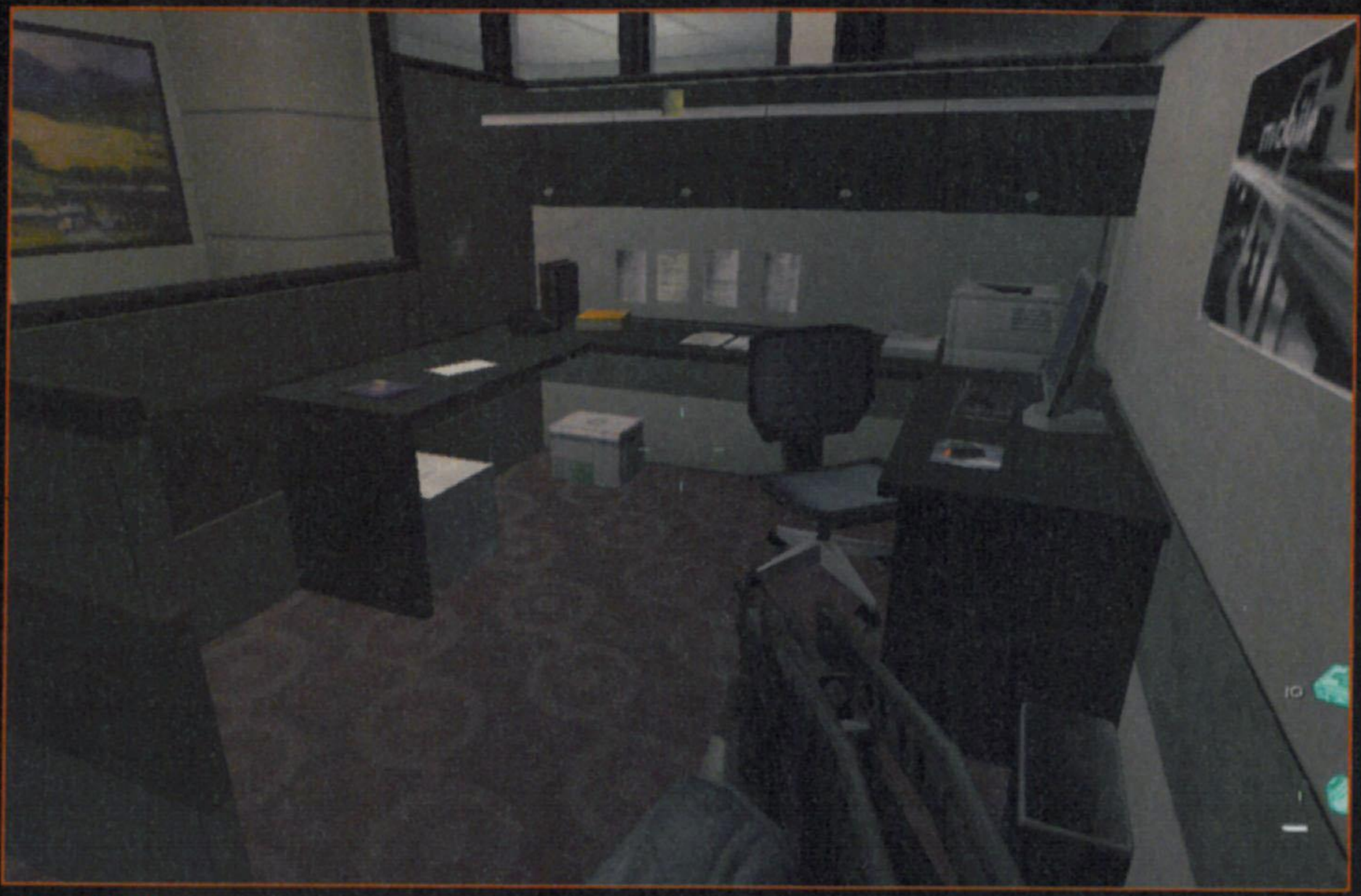


Oroare, fraţilor! Oroare!

Creată în scopul de a contracara orice ameninţare ar plana asupra gingaşelor State Unite, echipa **First Encounter Assault Recon** îşi intră rapid în pâine: o alarmă declanşată din motive oculte o trimite într-un orăşel uitat de lume, undeva în provincie. Primele informaţii îţi dezvăluie că un tip, pe nume Paxton Fettel, se cam joacă cu puterile telepatice şi a preluat controlul unei armate de indivizi inarmaţi până-n măsele şi că vrea să întoarcă împrejurimile turistice cu fundul în sus în căutarea a ceva... Ca orice om serios şi de elită care se respectă de la **Opposing Forces** încoace, aterizezi şi tu cu un elicopter şi două echipe de intervenţie, începi să scarmeni zdravăn zona şi incredibilul se produce: la câteva secunde după glorioasa intrare în scenă, cele două echipe sunt terminate, lăsându-şi vreo trei sferturi din trupe late, la sol. Rămas singur-singurel, hălăduieşti prin nişte depozite, meditezi la sensul existenţei şi, la apelul coordonatorului **F.E.A.R.**, îţi însuşeşti spusele lui Cioran, cum că existenţa sau nonexistenţa ta este doar o chestiune de cosmetică pentru univers. Pe lângă aceste cugetări acide, mai eşti iluminat cu câteva informaţii luate după ureche şi te mai întâlneşti uneori cu câţiva camarazi care dubitează la fel de filosofic despre capacităţile tale de debutant în ale acţiunii; pe parcurs îţi dai seama că, de fapt, nu poţi conta decât pe tine însuţi pentru a supravieţui şi povesti nepoţilor ce s-a întâmplat în acel loc de coşmar. Rapid, înţelegi că fantomele care ţi se adresează nu sunt simple halucinaţii şi că eşti parte activă într-un fenomen demn de Dosarele X, care implică mai multe necunoscute. O corporaţie avidă de putere, o fetiţă telepat, cu siguranţă victimă a răutăţii speciei umane, un savant dus cu pluta şi o mândreţe de fată şi, nu în ultimul rând, un informatician obez care devorează dizgraţios mâncăruri americane.

În ciuda acestor clişee, scenariul este departe de a fi unul simplist. În orice caz, credeţi-mă că nu am înţeles mare lucru din el (oare de aceea nu-l văd simplist?) şi nu sunt singurul. Procedeul narativ prin care ţi se dezvăluie intriga este aiurea: 70-75% din informaţie îţi vine prin intermediul mesajelor audio înregistrate pe telefon şi pe care le auzi prin toate nivelurile. Pe de o parte este incoerent, pe de altă parte este enervant să te concentrezi asupra

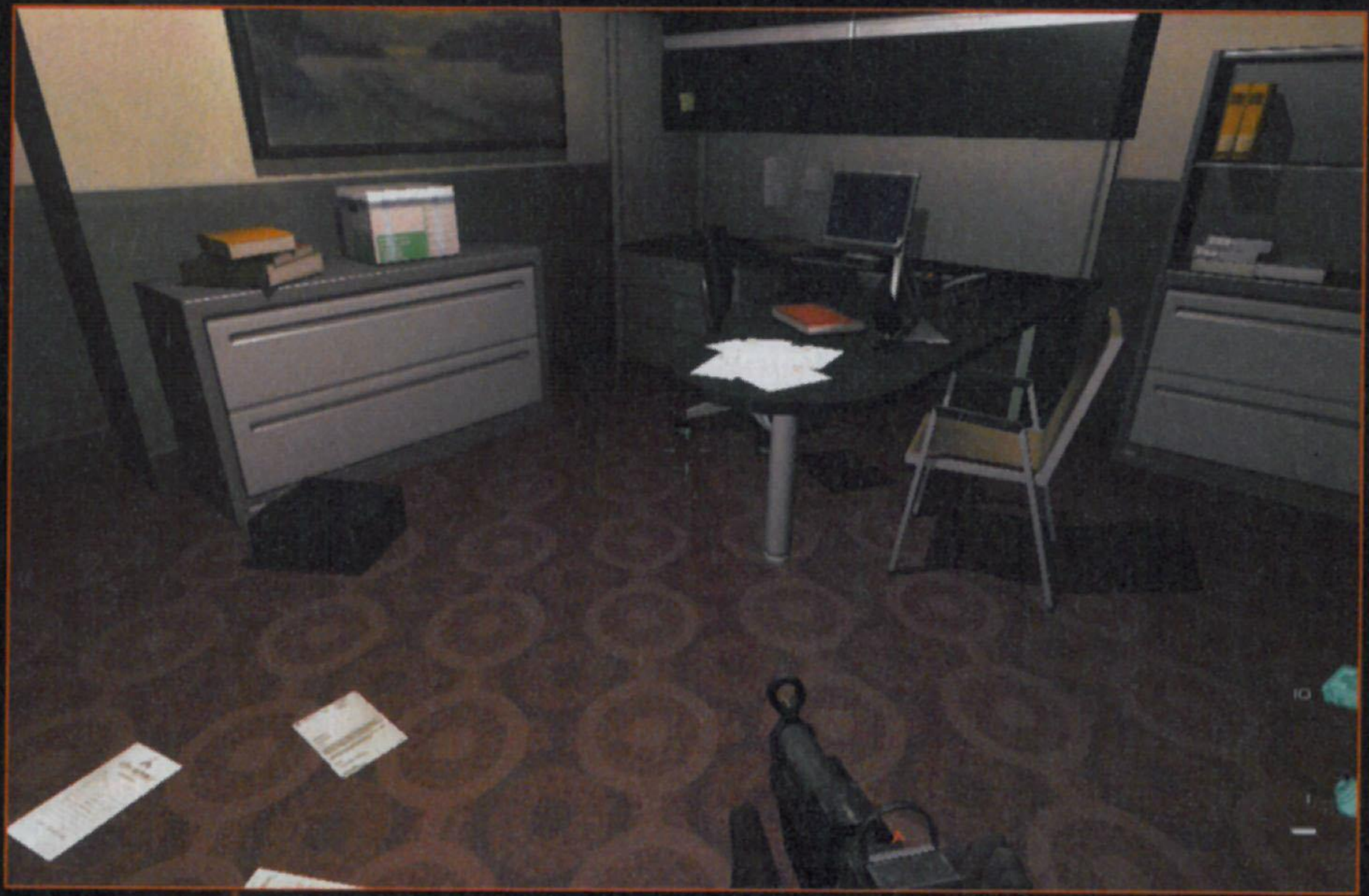
UNII DESIGNERI FAC VIZITE la Cernobyl ca să se inspire...





MAI SUS ȘI ÎN STÂNGA puteți admira modelele de birouri Monolith, colecția iarna 2005

...ALȚII, dau o fugă până la IKEA!





HEH, ȘI MAIȘTRII trebuie să aibă birourile lor; între o șaibă și un deț, mai bagă o carte

unui monolog înregistrat în momentul în care ieși teafăr, însă destul de supărat pe lume, din niște lupte furibunde cu durata medie de 20 de minute. Păcat, căci intriga este foarte bine țesută și contribuie serios la ceea ce aduce lauri lui **F.E.A.R.**: A.T.M.O.S.F.E.R.A. care îți smulge, la final, o răsuflare de ușurare și cuvinte de genul „F.E.A.R.-ar să fie, jocul ăsta are feeling!". Trebuie să recunosc că, încă de la început, fetița cu chibriturile a reușit să-mi scoată câteva zâmbete, ba mai mult, aparițiile ei erau mult prea previzibile ca să mai șocheze, dar izolarea treptată la care am fost supus de-a lungul jocului și întâlnirile de nu știu ce grad cu spirite care sigur știau mai multe despre trecutul meu decât mine, m-au făcut să mă simt destul de sufocat. Dacă în **Doom 3** eram tot timpul sub presiune, în



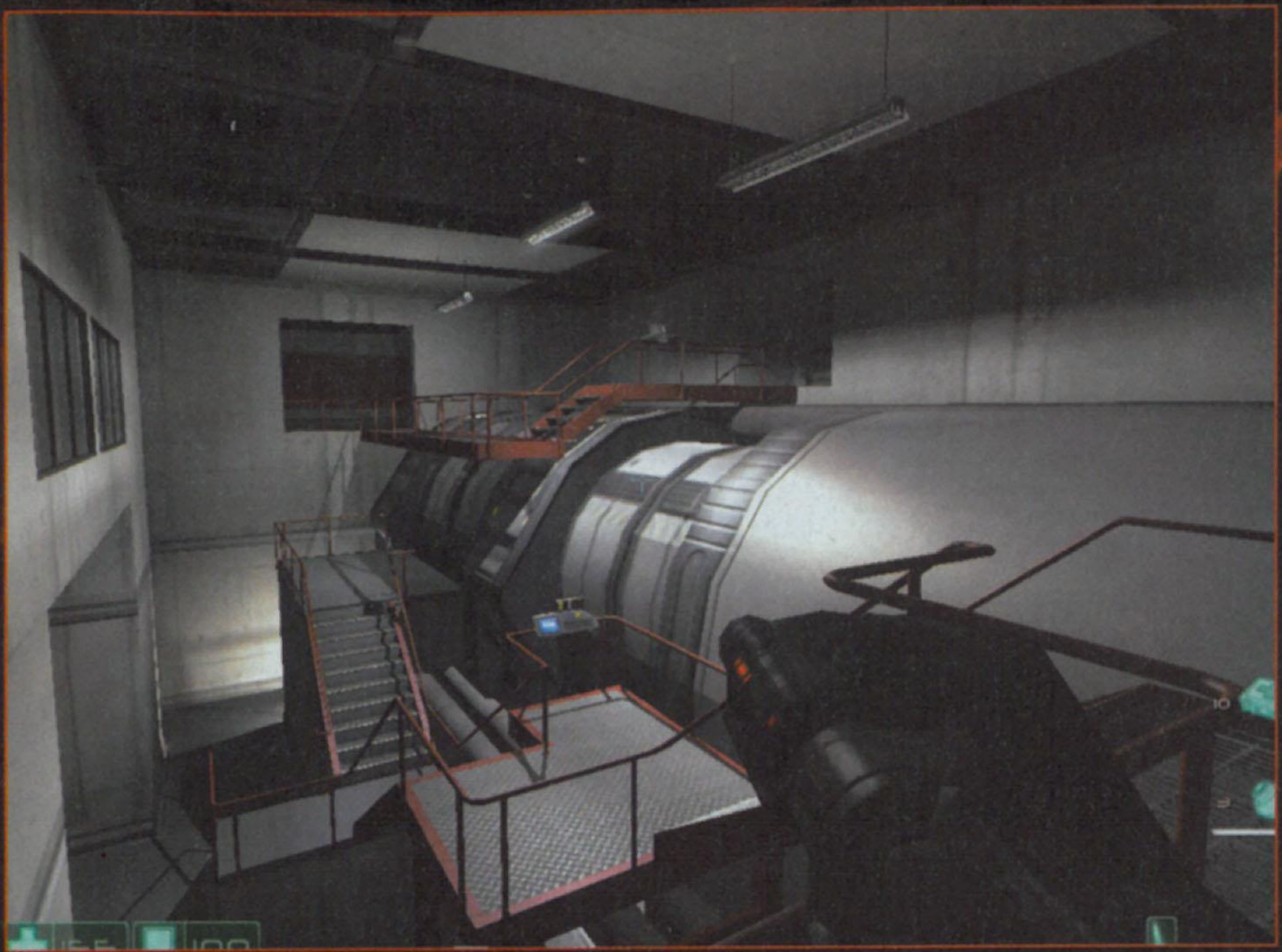
F.E.A.R. ceea ce te neliniștește este mai degrabă tăcerea, liniștea, calmul care domnesc preț de 5-10 minute, timp în care umbli de nebun prin birouri fără să întâlnești pe nimeni, după care te bucuri să vezi o armată de adversari, numai buni de făcut chisăliță.

Birouri, birouașe...

Dacă nu te poți proiecta într-un joc și dacă nu te scufunzi în atmosfera lui, peisajul te poate plictisi. Cam asta s-ar putea spune despre varietatea decorurilor din **F.E.A.R.**. Sunt atât de multe birouri în **F.E.A.R.**, încât juri că te afli la o prezentare insolită realizată de firma Ikea! Nefiresc de multe birouri, atât de multe birouri încât, după ce termini jocul, n-o să mai vrei să vezi un birou în fața ochilor și o să-ți ceri transferul într-un depozit sau pe șantier ori la munca câmpului. Hmm, dar ce te faci dacă în depozit există birouri? Jocul ne oferă o gamă largă de birouri și în depozite; apoi, intrăm prin laboratoare unde este mare nevoie de birouri; clădiri în ruine, în care descoperim birouri în ruine; o bază ultra mega secretă, în care avem revelația că un birou ultrasecret seamănă cu orice alt birou! Eh, mai sunt și niște canale, guri de ventilație, conducte, terase, un generator, depozite, dar la drept și vizual vorbind, ai tot timpul senzația de déjà-vu. Inițial, m-am gândit că o fi de vină primul **Half-Life**, a cărui rețetă a fost folosită până peste poate de Monolith. Sunt multe, foarte multe areale care îți amintesc puternic de stilul locațiilor tipice

H-L. Nu o dată am avut sentimentul că urmează să învârt un robinet care se află în dreapta, după o țeavă, ca să-mi pot continua progresia. Nu mai vorbesc de mersul în patru labe prin conducte, unde parcă, parcă așteptam să-mi sară în fața un headcrabe.





Poate de aici mi se trage şi senzaţia de lipsă acută a levierului... eh, senzaţii şi sentimentalisme! Orice s-ar spune, în F.E.A.R. rareori intri într-o încăpere şi ai ocazia să exclami: „Uaaaaaa, ce-o fi aici?".

A.I.aiaiaiai!

Or fi adversarii chiar mai puţin variaţi decât decorurile, dar dacă un déjà-vu poate fi pozitiv, atunci pot spune cu mâna pe inimă că, de la **Half-Life** încoace nu m-am mai întâlnit cu un asemenea AI! Sunt fantastici! Comunică şi se informează reciproc despre desfăşurarea acţiunii, se adăpostesc, înaintează împreună, se panichează când îi lichidezi unul după celălalt, te înconjoară, îţi aruncă grenade... Dacă te gândeşti că vin ca vacile la tăiere, unul după altul, atunci te înşeli amarnic. Dacă stai undeva , învăluit în umbră, poţi trage cu urechea la ce-şi spun. Afli totul despre starea lor de spirit (bănuială, stare de alertă, poziţia ta, strategiile – foarte bine puse la punct – pe care vor să o adopte etc.). Nu se mulţumesc niciodată cu puţin şi fac tot posibilul să te scoată din bârlog. O grenadă pe care o aruncă neglijent în spatele cutiei după care s-a ascuns, un drum ocolit, pentru a te încolţi mai bine, deplasarea sau aruncarea unui element de decor ca să se poată ascunde mai bine... Iniţial eşti uimit de inteligenţa lor, scriptată, dar capabilă să se adapteze la aproape orice situaţie, ceea ce rar vezi într-un FPS.

Ce să o mai întind: atinge perfecţiunea, joacă mai bine decât majoritatea adversarilor umani pe care i-am văzut jucând FPS-uri în ultima vreme.

Bullet Time, arme şi alte dansuri!

Oi fi tu rookie, da' stai destul de bine cu talentele: l-ai moştenit pe unchiu-tu' Max Payne la capacitatea de a încetini timpul şi retarda adversarii păstrând, totuşi, o viteză de execuţie uimitoare. Păcat că nu ai moştenit şi umorul unchiului Max, căci îţi păstrezi seriozitatea pe durata acestor paranteze temporale. Imediat ce o luptă devine acerbă, imediat ce adversarii se apropie şi te copleşesc, imediat ce tu îţi pierzi controlul, apeşi tasta, activezi Bullet Time-ul mântuitor şi îţi spulberi adversarii cu încetinitorul, unul câte unul, cu o uşurinţă, eh, ucigătoare, aş zice... Adio miră, adio AI al adversarilor (care nu este deloc exploatat atunci când utilizezi Bullet Time), adio plăcerea victoriei obţinute prin skill-urile proprii. Sigur că poţi scoate tasta pe care i-ai atribuit-o, ca să nu mai fii obligat să o foloseşti, dar jocul nu e făcut pentru aşa ceva: fie faci pe camperu' şi ţinteşti meclele soldaţilor (fără remuşcări, căci nu sunt umani şi nu te pot pârî colegilor de clasă!), fie încerci să te joci cu decorurile ca să înaintezi acoperit, să-ţi surprinzi adversarul şi... să te desfiinţeze o rafală după care să-ţi scoţi clasicul horcăit.

În nobilul scop de a pune capăt existenţelor virtuale mizere, F.E.A.R. ne fericeşte cu câteva arme (nu prea multe, că strică) care, chiar dacă sună bine, îţi lasă o impresie dezagreabilă. Nu poţi să cari decât trei deodată: un pis-

MySHOP
noi propunem originale[illegible] mai departe alegi tu !
detalii pe CD/DVD





tol (pe care-l poţi purta în dublu exemplar, câte unul în fiecare mână), shotgun-ul şi o mitralieră, schimbându-le în funcţie de necesităţi şi de golirea încărcătorului cu alte jucărioare, pe care vă las să le descoperiţi voi. La această panoplie mai adăugăm trei tipuri de grenade: clasică, de proximitate (ca poliţiştii) şi declanşabilă de la distanţă. Per ansamblu, arsenalul nu este deloc variat, însă limitarea numărului de arme pe care le cari te îndeamnă să le utilizezi cât mai eficace posibil.

Tot la capitolul lupte, o particularitate a lui **F.E.A.R.** este lupta corp la corp. Este vorba despre simple atacuri mêlée, căci aici suntem destul de departe de bătăile sănătoase din Riddick. În număr de trei, o alunecare pentru destabilizarea adversarului, o lovitură de picior à la BruzLi şi o lovitură de pumn sunt foarte eficiente atunci când trebuie să ieşi din situaţiile dificile, în special chiar când te trezeşti faţă în faţă cu un adversar în mod neaşteptat şi cu încărcătorul gol.

Multi F.E.A.R.

În multi, **F.E.A.R.** ne oferă vreo 12 hărţi în *DeathMatch*, *Team DeathMatch*, *Capture the Flag* şi *Last Man Standing*. Hărţile ne propun mai multe căi alternative pentru a le parcurge de la un capăt la celălalt. La începutul unei partide, trebuie să ne alegem armamentul care ne va influenţa viteza de deplasare. Cu puţină practică, armele devin foarte precise şi letale. Prezenţa Bullet Time-ului dinamizează jocul, avantajând jucătorul sau echipa care a pus

Talon de comandă catalog **MyShop**

Doresc să comand următoarele produse: ____________________

____

____

____

(vă rugăm să specificaţi pagina din catalog)

Nume/Prenume: ____________________

Adresa: Localitatea ____________ Jud. ____________

Str. ____________ Nr. ____ Bl. ____ Ap. ____

Cod poştal: ____________ Oraş ____________ Judeţ ____________

Telefon/Mobil: ____________________

Data/luna/anul naşterii: ________ / ________ / ________

E-mail: ____________________

Decupează talonul din revistă şi trimite-l într-un plic pe adresa Media Contact, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, judeţul Bihor, sau contactează-ne la tel./fax 0259/441.526, e-mail: abonamente@mediacontact.ro

Plata se face ramburs, la destinatar.

ATENŢIE! La preţul produsului se adaugă şi cheltuielile poştale.

Punctaj
F.E.A.R.



PRODUCĂTOR	Monolith Productions
PUBLISHER	VU Games
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani

PRO & CONTRA

- (+) atmosferă genială
- (+) AI de nota zece!
- (+) lupte dinamice
- (+) scenariu de film
- (−) design de nivel tern

Grafică	91%
Sunet	94%
Gameplay	91%
Atmosferă	93%
Multiplayer	88%

91%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 2,4 GHz	CPU	- 3 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
HALF-LIFE 2, DOOM 3



GEAAAMUUURI... GEAAAMUUURI... poate m-ai făcut să vin degeaba cu ele în spate!

stăpânire pe el. O dată activat, poți încetini timpul: sunt afectați absolut toți jucătorii, inclusiv cel care a declanșat „bucuria", mai puțin decât ceilalți, însă, pentru că păstrează o rată de tragere la fel de ridicată ca și cea normală). Din fericire, obiectul este greu de obținut și Bullet Time nu poate fi utilizat decât în partidele în echipă, în care jucătorii se organizează în acest scop. Heh, la urma urmei, Bullet Time nu este neapărat un bonus de ca-re beneficiază utilizatorul, cât mai degrabă un handicap pe care-l suferă adversarul. N-aș băga mâna-n foc că o să placă tuturor.

Tehnicisme

Jocul este un killer și din punct de vedere grafic. Imediat ce ești în „live" se dezlănțuie iadul: sar țăndări de peste tot, sticlăria se frânge în mii de bucățele, adversarii sunt decupați, sângele e împrăștiat pe toți pereții, se aud pași, comenzi și urlete din toate părțile, o grenadă îți explodează în timpan, urechile îți țiuie, nu mai vezi nimic din cauza fumului... Halucinații, atât vizuale cât și auditive, te fac să tresari din când în când, mai ales că, exact în momentele esențiale ți se termină bateriile din lanternă! Vrând parcă să se joace cu nervii tăi, **F.E.A.R.** te face să-ți dai drumul celui mai primitiv sentiment de teamă. Din păcate, în afară de câteva alarme false, nu prea ai parte de surprize masive, care să te facă să arunci mouse-ul de perete, gest pe care să-l însoțești cu un urlet și cu necesitatea vizitării toaletei.

Unul dintre cele mai lucrate aspecte ale lui **F.E.A.R.** (dacă nu, cel mai bine pus la punct) este latura sonoră. Este incredibil ce ne pot auzi urechile! Muzici eclectice accentuează atmosfera jocului, influențele acestora pornind de la teme clasice, trecând prin sonorități ambientale și ajungând la tematici tribale. La fel, zgomotele sunt foarte realiste (auzi până și suflul grenadei care explodează lână tine!).

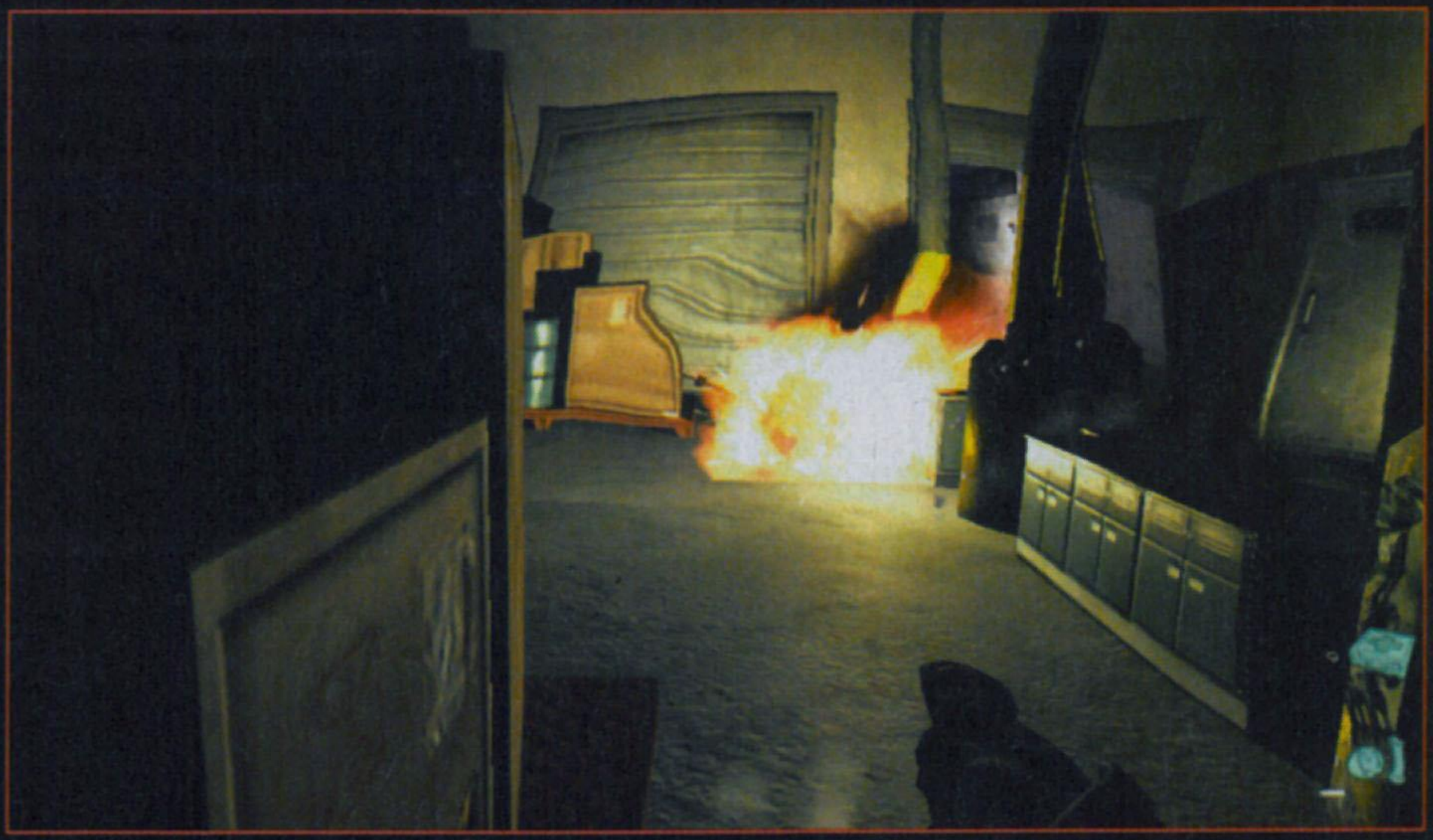
Chiar dacă decorurile sunt sărăcăcioase, trebuie să recunosc că designul armelor și uniformelor adversarilor este excepțional și că întregul univers grafic al jocului este foarte coerent: totul pare la locul lui, totul are un rol în ceea ce se petrece, clipă de clipă.

Este normal să te scufunzi într-un asemenea joc și să uiți de viața reală, trăindu-ți aventura până în pânzele albe. Pe măsură ce înaintezi în **F.E.A.R.**, simți cum părăsești terenul arid al unui joc de acțiune oarecare și pătrunzi într-o experiență care înseamnă la început curiozitate, apoi neliniște, apoi angoasă, pentru a lăsa frâu liber groazei. De fapt, în final, așa este **F.E.A.R.**: apocaliptic și terifiant, o lume ciudată, halucinantă, în care coșmarul se îmbină cu realitatea.

MAHATM'AL BUNDY
cipri@pcgames.ro



DOTAȚI CU AI DE EXCEPȚIE, adversarii pot fi surprinși uneori meditând la fete



UAU! TEORIA ASTA A dilatării timpului mi-a dat întotdeauna vibrații pozitive

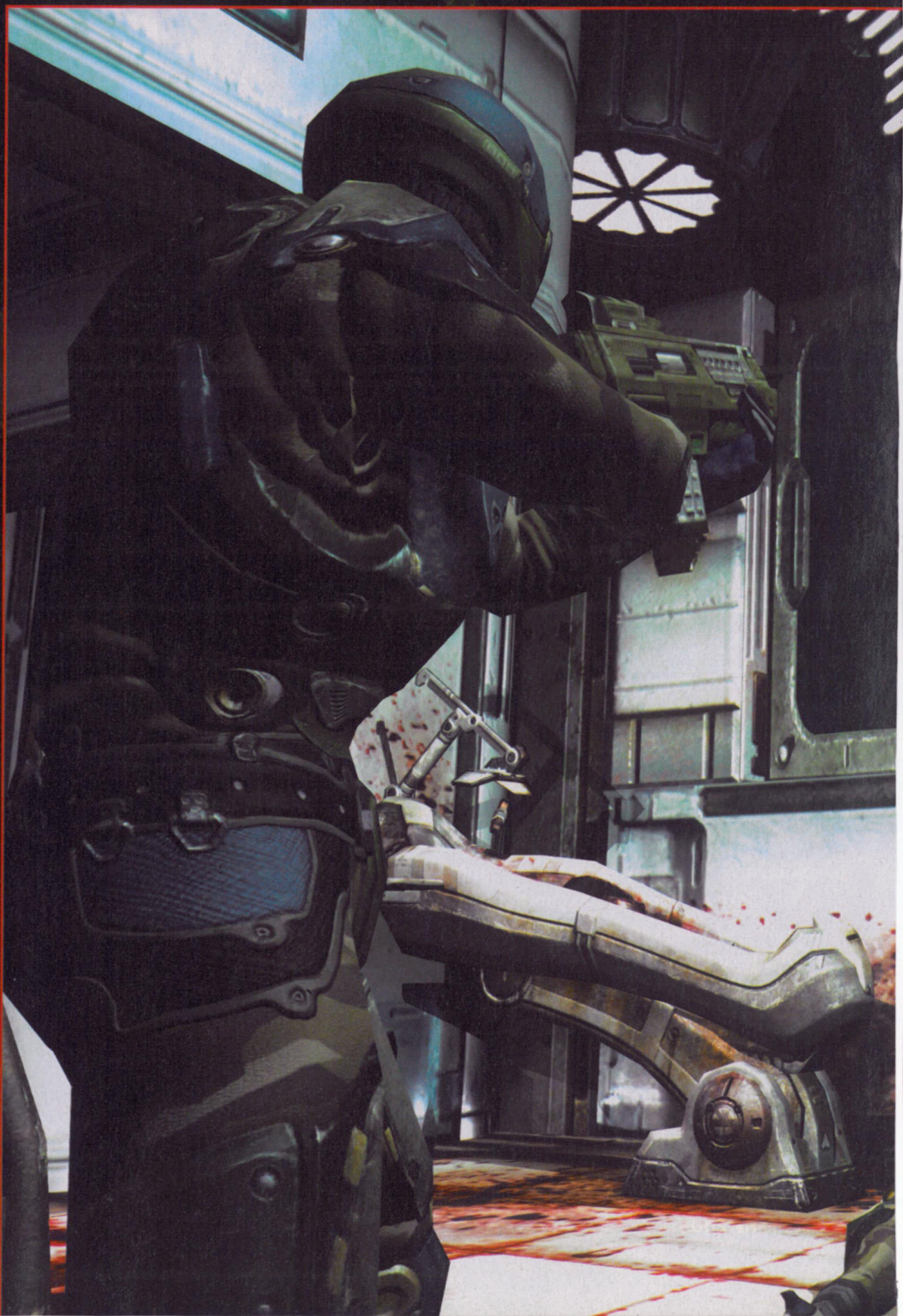


DE CE AI BĂTUT LEMNELE ASTEA în tocul ușii bunicului?

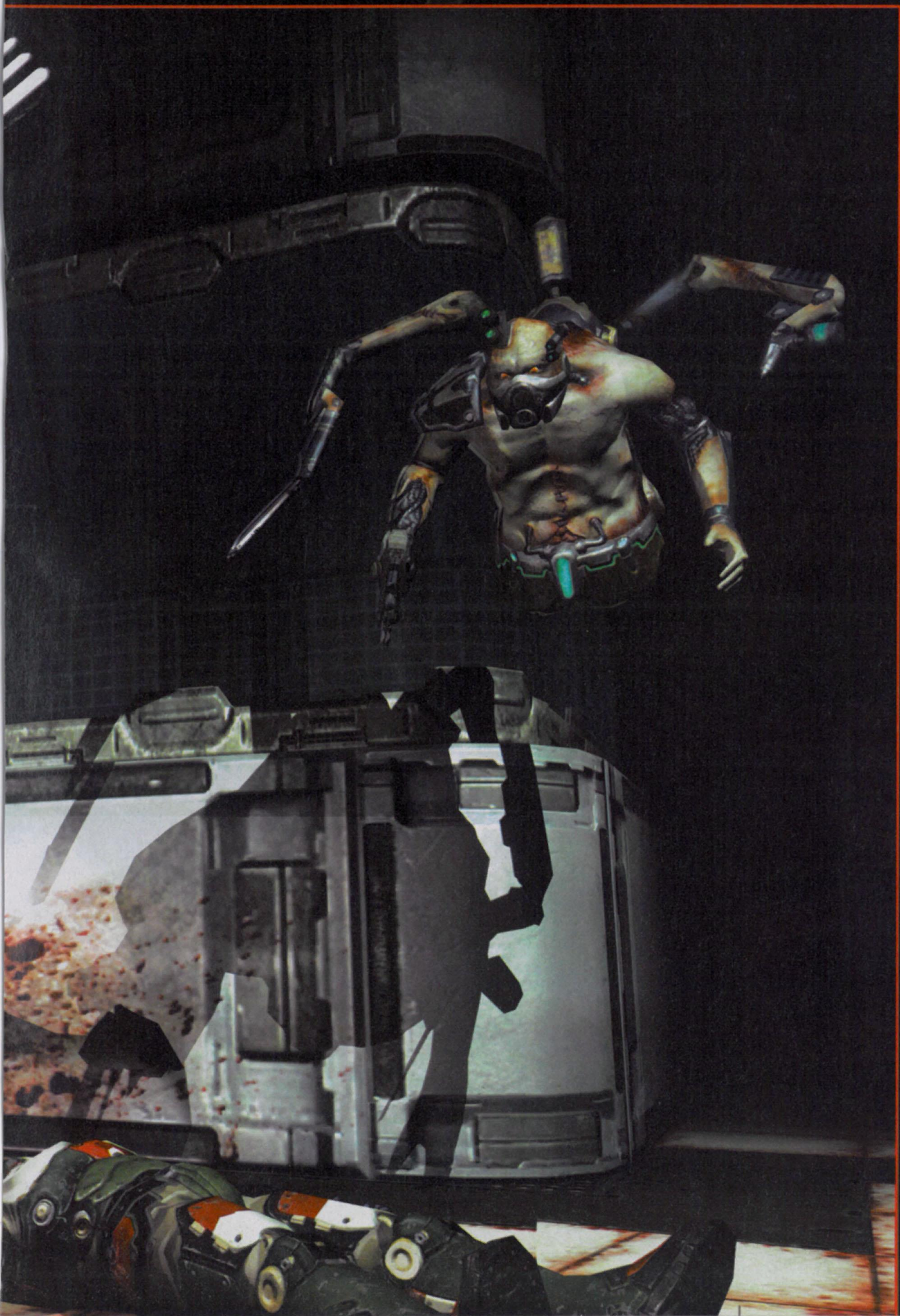
QUA

18+

Când eram mititel şi cu caş la gură, aşteptând ca tot omul proba de română scris la bac, ceva nenea inspector, îmbrăcat în frumoase haine Armani luate de la second hand, ne-a grăit că proba se amână încă două ore. Era ceva normal, prea mulţi oameni inteligenţi în liceul ăla şi prea puţini profesori apţi să ne dea de capăt. **Umili, cu capul plecat, unii colegi au dat o raită pe la birtul de lângă, alţii s-au dus la un biliard, iar eu, cum îi şade bine unui om serios, am luat taxiul şi m-am grăbit spre clubul meu de jocuri preferat, unde mă aştepta o reţea de Quake 1. Aşa face omul la bac.**



KE 4™



În zilele noastre, tatonând un teren deloc virgin, id şi Raven au pornit spre **Quake 4**. Era normal ca un astfel de joc, aflat în producţie de câţiva ani buni, să trezească cele mai diverse reacţii. Bune din partea comunităţii şi a celor care au acceptat diversele modificări de fizică şi ideologie ludică în universul **Quake**, şi nasoale, din partea celor plictisiţi, care nu au ce face, sau care pur şi simplu nu s-au înţeles (sau nu au înţeles) cu ideea de **Quake**. De ce atâtea critici sau laude? De ce atâta atenţie acordată unui joc ca oricare altul? Pentru că putem, dom'le! Ne-a înzestrat mama natură cu nişte degeţele cu care să ţinem mouse-ul şi cu un cvasi-creieraş ce le pune în mişcare unora motorul numit papagal. Însă pe cât de "cvasi" este creieraşul cu pricina, pe atât de sec şi de monoton este papagalul. Şi fără de esenţă. Întreg universul **Quake**, de la bun început, a fost pus în mişcare de nişte principii extrem de simple, care, la acea vreme se mulau perfect pe tot ceea ce însemna gameplay. Atunci, nu existau conceptele moderne de tactical warefare, de teamplay combat sau de mai ştiu eu ce alte chestii li se tot năzăreşte producătorilor să introducă în FPS-uri. Totul era straightforward, gândit pentru un gen ce se doreşte atât relaxant, cât şi defulant. Ştiai una şi bună - ridici de jos o armă la întâmplare, indiferent de precizie, putere de foc sau aspect grafic, culegi o desagă de muniţie şi îţi elimini, metodic, adversarii. Ce poate fi mai simplu de atât? Chiar dacă, cu timpul, au apărut idei noi, "revoluţionare", acestea nu au făcut decât să transforme genul FPS într-o adunătură vernaculară de elemente, luate de ici şi de colo. Întocmai ca un Strogg. Pentru cei care nu au trăit fenomenul jocurilor în perioada în care **Doom**, **Quake** sau **Duke Nukem** făceau legea şi disciplina pe piaţă (termen inadecvat pentru acea perioadă, de altfel), este foarte greu să accepte **Quake 4** drept un FPS veritabil. Iată din ce cauză au apărut atâ-

Armele

Jocul seamănă mai degrabă cu un combo de **Quake 3**, **Doom 3** și **Quake 1**. Iei elementele cele mai bune din toate aceste jocuri, le plasezi într-un multiplayer și amesteci totul. Viteza de joc este cu puțin superioară lui **Quake 3**. Mișcările sunt asemănătoare lui **Quake 3**, cu câteva modificări. Raven și id au redat feeling-ul de **Quake 3**. HUD-ul, icon-urile armelor, sunetele vin direct din **Quake 3** și te fac să te simți ca acasă.

The Gauntlet



Drăgăstoasele mănuși ce umilesc oponentul în multiplayer se întorc, mai fioroase ca în **Quake 3**. Din două lovituri ți-ai "rezolvat" adversarul fără nici o problemă.

Machine Gun



MG face același damage ca în **Quake 3**, având acum și o funcție de zoom. Când faci zoom, tragi proiectilele unul câte unul și acestea fac mai mult damage decât în unscope.

Shotgun



Imaginați-vă shotgun-ul din **Quake 3**, fără difuzie. Ca orice shotgun care se respectă, damage-ul său este monstruos de la apropiere, precum damage-ul de la distanță este LA FEL.

Nailgun



NailGun este, de fapt, Plasma Gun-ul lui **Quake 4**. Provoacă self-damage care face posibil wall climbing-ul. La capitolul practic, este extrem de folositor, datorită funcției de lock target.

Grenade Launcher



Seamănă cu cel din **Quake 1**, dar acolo nu era atât de rapid. Grenadele explodează la contact sau, în caz de rateu, după o anumită perioadă de timp. Bună pentru crowd control.

Rocket Launcher



Pare un mix între **Q1** și **Q3**, atât ca realizare cât și ca damage. Dacă sunteți familiarizați cu rachetele din **Quake 3**, nu veți întâmpina nici o dificultate în a vă adapta noii viteze.

Hyperblaster



Seamănă binișor cu Plasma Gun-ul, cu 0 self-damage. Upgrade-urile de pe parcursul jocului o transformă într-o armă cu adevărat distrugătoare în spațiile închise.

Lightning Gun



Asemănarea cu arma din **Quake 3** este izbitoare, însă damage-ul crescut simțitor. Posibilitatea de target link o face ideală împotriva grupurilor compacte de monștri.

Rail Gun



Sniper-ul lui **Quake 4** este prezent la datorie, cu aceeași funcție de zoom și cu același efect. One shot, one kill. Zoom-ul este, față de **Quake 3**, ceva mai precis totuși.

Dark Matter Gun



O armă care face și BFG-ul să pălească. Lansează o bilă de materie neagră (că cenușie nu prea mai e), care distruge totul în calea sa, expandându-se treptat. Rată lentă de reload.



FRUMOS te-a mai facut mama Strogg...

tea guri ce critică, unele în necunoștință de cauză, altele din motive subiective (și uneori bine întemeiate, ce-i drept). E greu să împaci capra cu varza, iar în acest caz, de-a dreptul imposibil. Drept pentru care, trebuie să alegem, ori capra, ori varza. Ori suntem carnivori, ori suntem ierbivori.

Unde dai și unde crapă

Iminenta comparație a lui **Quake 4** cu **Doom 3** vine din mai multe motive, dintre care unele de-a dreptul imbecile; însă, cu siguranță, capitolul grafică este unul dintre ele. Încă de la început observăm că se folosește același engine grafic, cu aceeași predominanță a situațiilor de interior, a jocurilor de lumini și a texturilor foarte bogate în detaliu. Da, sunt de acord. Însă asemănările se opresc aici, la engine și la o bucată infimă de atmosferă. Spre deosebire de **Doom 3**, **Quake** diversifică. Și mai mult decât atât, amplifică totul în mod pasiv și constant, fără fluctuații à la Blaga de "deal-vale, deal-vale". De fapt, **Quake 4** seamănă mai mult cu **Resurrection of Evil** decât cu **Doom 3**, în special pentru că scapă în mod fericit de monotonia peisajelor și de acea senzație că te afli mereu în același loc. Cu o picătură de culoare și cu o paletă mult mai bogată, renunțând la întunericul omniprezent, poți face primăvară. Și, mai mult decât atât, oferind publicului larg posibilitatea de a vedea ce poate cu adevărat acest engine în zonele de exterior, zone bine implementate în fizica jocului, poți spune că ai acoperit cam tot ceea ce nu fusese acoperit până acum în materie de engine grafic.

Ză Story

În momentul în care **Quake 2** se sfârșea, apoteotic, cu elimina-



SCUZE CĂ TE DERANJEZ, VECINE, nu ai cumva niște zahăr?



ȚI-AM ZIS, IOANE, că is mai înalt ca tine...



UN IDEAL MOMENT pentru a-mi testa carabina...

rea liderului Strogg de pe fața pământului (mă rog, a navei), iaca și un nenea caporal, Mathew Caine, o prospătură de recrut ce se alătură miilor de soldați care iau cu asalt casa mamă a eternilor inamici ai Pământului. Cum toată situația este într-o degringoladă fără egal, și cum forțele terestre au nevoie de fiecare om disponibil pentru a face față armatei strogg, Caine și cu o turmă de soldăței este trimis pe suprafața planetei pentru a regla o serie de conturi, deschise cu mulți ani în urmă. Urmează o chestie clasică: nava de transport este doborâtă de o rachetă, iar eroul nostru se trezește ca dintr-un dulce somn direct în mijlocul unui război, mult prea brutal pentru a-i face față singur. Fiind separat de restul colegilor de breaslă, obiectivul inițial este acela de a te întoarce în sânul "familiei" tale. Pe drum, întâlnim o sumedenie de alți soldăței ca și noi, speriați de moarte, înjurând de mama focului toți zeii care i-au trimis în acest haos, soldați care ne vor da o serie de obiective minore, cum ar fi "vezi de ce nu se deschide ușa aia", "găsește o metodă ingenioasă de a trece de o țeavă incandescentă" sau "adu-i puștiului ăsta un medic, deoarece s-a împușcat din greșeală în picior". Evident, toate aceste mici obiective ne duc exact în mijlocul cohortelor de stroggi, și nu de puține ori îmi părăseam colegii de breaslă în mijlocul unei ambuscade, pentru că nenea căpitanul îmi zbiera constant în ureche "găsește dracului liftul ăla și ignoră asaltul!". Dacă așa vrea dumnealui... Nu aveam mustrări de conștiință, auzind țipetele lor de disperare prin transmițătorul radio, atunci când forțele Strogg îi copleșeau. Să se învețe minte să-l mai trimită pe domnul Caine la plimbare!

Ză Gunz

Orice shooter care se respectă oferă jucătorului un arsenal pe care se poate baza, și care îi oferă non-stop senzație de confort și siguranță. Arsenalul din **Quake 4** este în măsură să ofere acest confort și această siguranță de sine, fiind, după cum spunea nenea Ciprian, alcătuit din arme pentru anul 2006. Mai mult decât atât, feeling-ul lor este același cu cel din **Quake 3**, în sensul că, o dată ce ai pus mâna pe lansatorul de rachete, știi ce să faci cu el, știi foarte bine cum se comportă în orice fel de spațiu, și știi exact cât o să te țină. Începem jocul cu un blaster amărât, cu muniție infinită și cu o putere de foc jalnică. Nu-i nimic, imediat punem mâna pe un machine gun clasic, cu 80 de gloanțe în încărcător și cu o funcție de zoom ideală pentru precizie. Ce mai, e arma clasică a FPS-urilor, arma pe care vrei neapărat să o descarci în burtoiul plin de mațe al inamicilor. Pe parcurs, mai punem mâna pe un shotgun (care seamănă, părerea mea, mai mult cu cel din **Red Faction** decât cu cel din **Quake 3**, atât la design cât și la efect și comportament), un lansator de grenade clasic, a



E MARE, E RĂU ȘI E ROȘU. Nu, nu e Dănciulescu, e doar un roboțel care vrea să mă pulverizeze...

Quake 1

– 31 mai 1996 –



Când a apărut, a revoluționat genul. Farmecul multiplayer-ului de astăzi conține foarte multe elemente inspirate din acest joc. Strafe jumping-ul, inițial un bug de programare, a fost păstrat...

Quake 2

– 30 noiembrie 1997 –



Cu o grafică mult îmbunătățită față de predecesorul său, **Quake 2** a oferit o consistență mai mare în partea de single-player, neglijând diverse aspecte ce au făcut multiplayer-ul mai lent.

Quake 3

– 30 noiembrie 1999 –



Exclusiv pentru multiplayer, **Quake 3** a acaparat o bună parte din piața destinată fanilor Unreal Tournament. Oferind viteză, arme echilibrate și o multitudine de hărți, jocul oferea o rejucabilitate enormă.

Quake 4

– 21 octombrie 2005 –



Subiectul testului de față, **Quake 4** încearcă să readucă la viață o parte a FPS-ului pe care mulți au uitat-o. Dacă va reuși sau nu, urmează să vedem în lunile ce vor urma.

Povestea Corbului

Brian Raffel, Steve Raffel, Ben Gokey, Rich Johnson... Quakerii tresaltă cu siguranţă la auzul acestor nume de legendă. Cei patru au proiectat şi realizat primul lor joc, pe nume **Black Crypt**, un RPG apărut numai pentru Amiga, sub flamura Electronic Arts, cu care au dobândit repede succesul. Dar Commodore a apus în scurt timp şi cei de la Raven au înţeles repede că pentru a face şi nişte bani trebuiau să schimbe platforma. Pe când căutau coders pentru PC, băieţii au intrat în legătură cu proaspăt apărutul id Software, cu care au început imediat un raport de prietenie şi colaborare; aşa s-a născut Shadowcaster, un RPG care utiliza un engine grafic situat între cel al lui **Wolfenstein 3D** şi **Doom.** De nepreţuit, dar



imposibil să devină un clasic. Marea confirmare a venit însă odată cu **Heretic I** şi **II** şi cele două Hexen. Între timp, şi Raven şi-a programat un engine 3D, pe care l-a folosit pentru **CyClones**, FPS care a introdus pentru prima dată utilizarea mouse-ului pentru schimbarea direcţiei de vedere. Experimentul a avut ca urmare realizarea unui al doilea engine grafic, Vampire Engine, pa baza a două jocuri succesive: **Take No Prisoner** şi **Megaslayer**. Dar, abia în anul 2000, Raven a dobândit marile sale succese. **Star Trek Voyager: Elite Force, Soldier of Fortune, Jedi Knight II: Jedi Outcast** şi **Soldier of Fortune 2** sunt unele dintre cele mai reuşite jocuri ale ultimilor ani. O carte de vizită care nu lasă loc de prea multe dubii în privinţa lui Quake 4.

Punctaj
QUAKE 4



PRODUCĂTOR	Raven Software
PUBLISHER	Activision
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 27 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani

PRO & CONTRA

+ campanie single plină de FUN
+ grafica diversificată
− AI bolnăvicios

Grafică	93%
Sunet	90%
Gameplay	89%
Atmosferă	90%
Multiplayer	88%

90%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 2 GHz	CPU	- 2,5 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
QUAKE 1, UNREAL

cărui utilitate, la fel de clasică, o descoperim duelându-ne cu tot soiul de inamici plini de armuri şi scuturi, un nail gun, un hyperblaster, un lansator de rachete, un lightning gun şi, nu în ultimul rând, un Ultimate gun ce face BFG-ul din **Quake 3** să pară un mic copil. Da, ce să zic, iată un arsenal complet. Health pack-urile şi tot soiul de bucăţi de armură sunt împrăştiate prin niveluri ca în orice FPS clasic, iar despre muniţie nu se poate spune că ducem lipsă. De foarte puţine ori m-am aflat în situaţia (jucând, ca de obicei, pe ultimul grad de dificultate) să îmi drămuiesc armele ca un contabil. Pentru a crea o diversificare în gameplay, producătorii au introdus vehicule. Nu avem, din fericire, parte de prea multe niveluri de acest gen, doar câteva misiuni alerte în care, la bordul uni tanc ucigător, trebuie să ne facem drum pe o autostradă strogg, dotată cu tot soiul de gardieni mari şi roşii ca o pătlăgică, sau în care luăm controlul unui droid gen Mech Warrior în miniatură. Aceste schimbări de tonus sunt, evident, binevenite.

Ză Intelect

Inteligenţa artificială cu care sunt dotaţi atât inamicii, cât şi colegii tăi de breaslă, este unul şters. Nu că ar fi fost nevoie de ceva mai mult, **Quake 4** nu se bazează pe lupte de squad, tactici sau alte chestii asemănătoare. Ce-i drept, de multe ori soldăţeii tăi fac greşeli catastrofale, stând locului nemişcaţi şi nelăsându-te să te adăposteşti de invazia inamică, însă, după o încercare sau două, ajungi să te poţi folosi de ei ca scut uman (până la urmă, ăsta le e rostul). Inamicii sunt scriptaţi cum scrie la carte. Se ascund după diverse containere, te pândesc pe la colţuri, se feresc de rafalele noastre de gloanţe şi, nu în ultimul rând, se rostogolesc spre tine, trăgând între timp. Nu este nici pe departe un AI ca cel din **Half-Life 2** sau **F.E.A.R.**, însă, mă repet, nu era nevoie de aşa ceva. **Quake 4** se bazează nu pe tactici de grup sau pe inamici inteligenţi, ci pe forţă brută şi pe numărul lor mare. Dacă Dumnezeu (în cazul de faţă id) le-ar fi dat nenorociţilor ăia de stroggi ceva creieraşe, fie ele cât bobul de mazăre, ar fi stricat toată atmosfera.

Ză Multi

Id Software a încercat, o dată cu **Quake 4**, o combinaţie interesantă a unui singleplayer antrenant şi unui multi ca în vremurile bune. Dacă v-a plăcut **Quake 3** şi adrenalina pe care acesta o oferea într-un deathmatch pe cinste, cu siguranţă veţi îndrăgi şi multiplayer-ul din **Quake 4**, acesta păstrând toate elementele clasice, de la viteză, ritm, până la diversele combo-uri de jump strafing pe care le fac "cunoscătorii". Armele sunt calibrate perfect, iar efectul lor este mai mult decât asemănător cu variantele lor ceva mai clasice, pe scurt, un rocket launcher va face exact ce trebuie să facă un rocket launcher, iar un Railgun are exact aceeaşi greutate în mâna unui jucător cu precizie. Faptul că avem la dispoziţie puţine hărţi nu este un impediment, comunitatea **Quake** este cunoscută pentru spiritul ei creativ şi pentru munca asiduă cu care îmbogăţesc mereu jocurile din serie. Până la apariţia lui **UT 2007**, îi văd un viitor cel puţin rezonabil la acest capitol.

SERIOUS SPAM DOI
paul@pcgames.ro



OMLETĂ STROGG, cu sos picant şi ketchup.



EXPLOSIONS! I just love explosions!


SUPER JOCURI ÎN DECEMBRIE
Harry Potter and the Goblet of Fire
Need for Speed Most Wanted
PlayStation 2
Burnout Revenge
Serious Sam II
Black & White 2
The Sims 2
Battlefield 2 Special Forces
Sid Meier's Civilization IV
resident evil 4
Jocuri disponibile la Altex, Best Computers, Carrefour, Cora, Diverta, Flanco, Germanos, Media Galaxy și în toate magazinele bune de jocuri, electronice și IT.
merită să joci originale!
Jocuri distribuite în România de:
Best Distribution SRL
tel/fax: 021/345.55.05
www.bestdistribution.ro



Call of Duty 2

Prolog

A fost odată, de parcă era dintotdeauna, Fritz. Invadator şi fascist de profesie, acest Fritz a apăsat pe butonul unui Blitz(krieg), care părea să nu se mai ridice. Imediat ce am înţeles această filosofie degradantă, ne-am adunat câteva naţiuni cu ideologii distincte, dar complementare şi ne-am gândit să-i facem de petrecanie lui Fritz. Unul Stalingrădean, altul Britişean şi altul American am purces la extirparea cancerului pe nume Fritz din lumea pe care ne obişnuisem să o stăpânim de atâta amar de vreme. Dacă am reuşit sau nu, posteritatea va decide...

Kill Fritz, vol. I

E deja dimineaţă şi e un frig de crapă pietrele. Tovarăşul Niktin ne vorbeşte despre eroicele victorii ale marelui popor sovietic în lupta contra invadatorului fascist. Ascultăm înmărmuriţi de admiraţie monologul polifonic al omului de partid şi al camaradului de arme. Cuvintele lui cad asupra sufletelor noastre invers proporţional cu fulgii de zăpadă şi, dintr-o dată, se dezlănţuie iadul: capul lui Vasili explodează pulverizat de un obuz, corpul îi cade inert şi o baie de sânge, roşu intens, acoperă în scurt timp zăpada din jur. Abia am timp să mă arunc în adăpostul pe care l-am săpat aseară împreună cu Vasili şi Nataşa, între două giugiuleli; gloanţele şuieră peste tot în jurul nostru şi auzim cu groază uruitul tancului fascist care se apropie. Boje moi! Sângele meu comunist se pune însă repede în mişcare, catalizat de duşca de vodkă pe care am sorbit-o cu nesaţ din prinosul tovarăşului sergent Panin: jos naziştii, jos invadatorul hitlerist!



COMBINATUL SIDERURGIC STALINGRAD: paznic la poarta şase, schimbul doi.Da' ce-i cu nemţălăii ăştia pe la noi!?

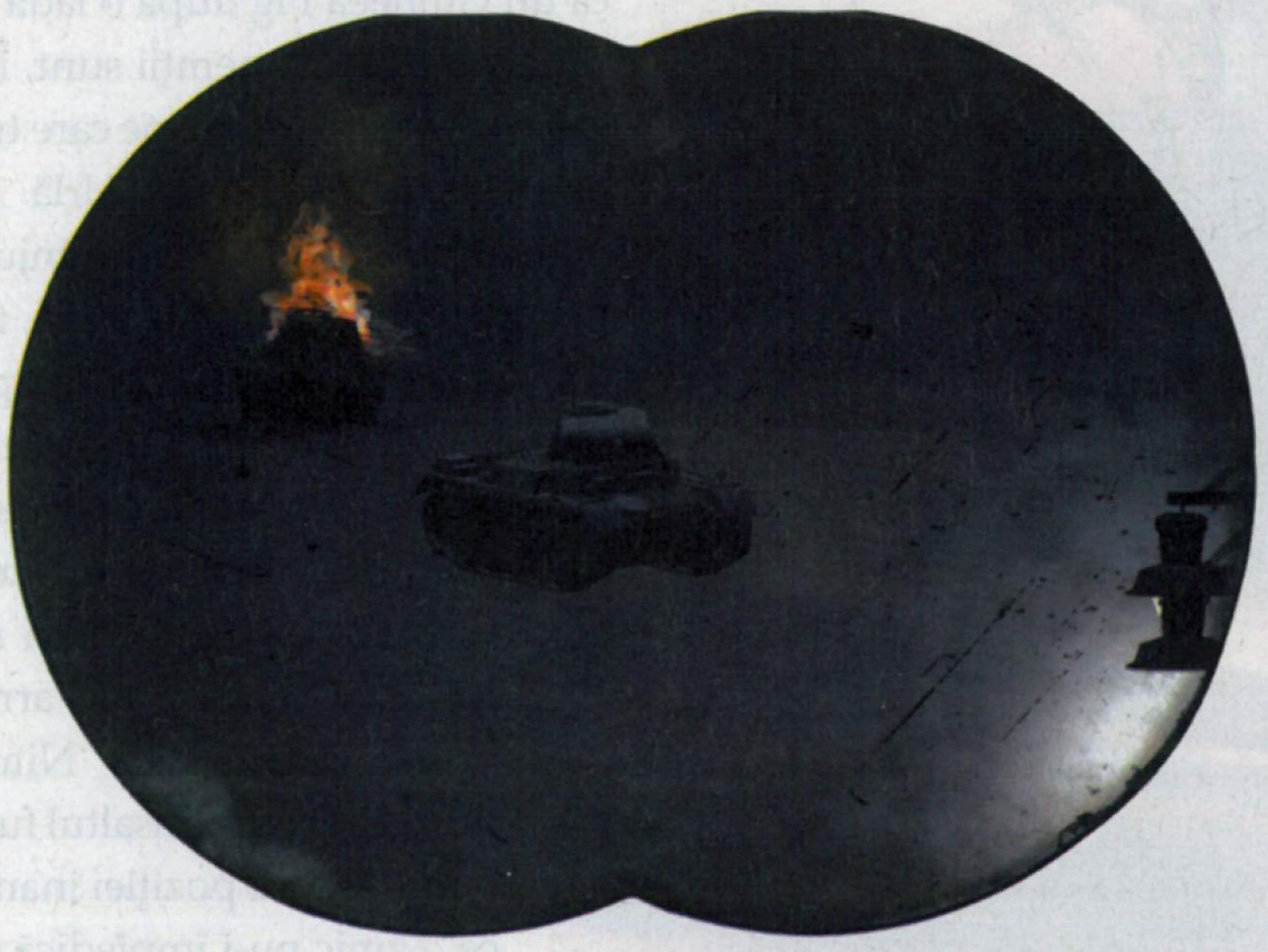


MERSUL PE BICICLETĂ nu se uită câteodată!



VASILI, E CUMVA RASPUTIN? Da, Ilici, necredinciosule, e acolo în fum, zâmbeşte!

Mă ridic ca bradul pentru maica Rusia, grenada îmi pleacă din mână ca prin vis, şi eu alerg, mă târăsc, înaintez cu mersul piticului, corpul meu viguros absoarbe gloanţele, între timp dobor fasciştii unul câte unul, scuip gloanţele care m-au lovit şi care mi-au ajuns în laringe şi reuşesc să lipesc explozivele primitive realizate cu atâta trudă în fabricile şi uzinele patriei noastre comuniste. Alioşa, omul partidului din plutonul nostru se ridică pe tanc ca statuia tovarăşului Lenin, ridică trapa şi lasă să-i cadă o grenadă în colosul de oţel. Ce imagine! Asta-i esenţa comunismului nostru sovietic. Dar nu avem timp de pierdut: mai avem un cablu de telefon de reparat ca să ne alertăm cei un milion de tovarăşi care îndură frigul Rusiei... doar, doar o mai rămâne vreo sută de mii în viaţă şi apţi de eliberarea Stalingradului! Asaltăm cu furie străzile ocupate de fritzi, ne batem pentru fiecare palmă de pământ, eliberăm fiecare ruină de clădire,

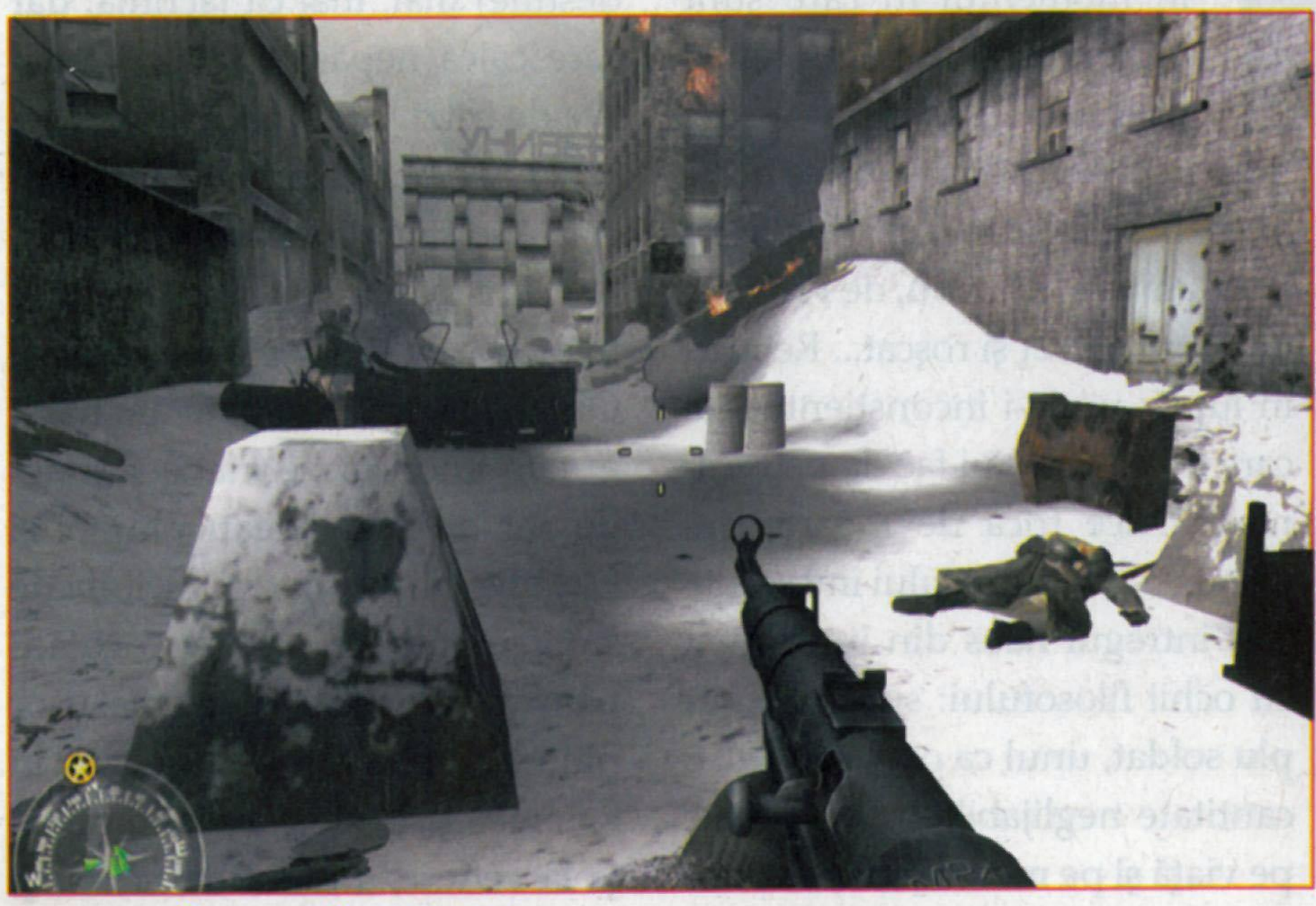


fiecare stradă, fiecare redută. Uzinele şi gările ne dau mult de furcă; noroc cu conductele prin care pot să mă strecor şi să-i iau la ţintă pe fritzi, aşa, privindu-i de sus. Toate acestea cer însă multe sacrificii şi nemţii înjură parcă mai mult decât în alte locaţii. Ce-am ajuns: am studiat la Sankt Petersburg atâţia ani filosofia ca să mă facă un neamţ „Komunistische marionete"... Cât neadevăr! Câtă ignoranţă! Nu petrec însă mult timp în compania tovarăşilor mei sovietici, că reuşesc să deblochez campania britanică...

Kill Fritz, vol. II

Aw, I say, it's a bloody day today! Simt cum mă topesc ca untul în tigaie sub soarele roşu al Tunisiei. Bocancii cu care am venit din Yorkshire îmi sunt deja rupţi în talpă şi nisipul îmi intră ca într-o clepsidră în ciorapii neschimbaţi de o săptămână. Ciudat mai e şi războiul acesta! Blast, când mă gândesc la partidele de golf din compania lady-ei Priscilla, la părul ei creţ şi roşcat… all right, lads, hai să-i terminăm pe fritzi, să ne luăm medaliile de la Monty şi să plecăm spre ploile din good old England, bine?

Şi totuşi, dacă nu ascultam discursul patriotic al lui Churchill, sigur nu eram la Al Daba acum... Ooof, şi praful ăsta ca mă orbeşte... nu mai văd nimic! Cobor de pe tanc şi o iau în dreapta. John cade secerat, Michael îmi strigă ceva în urechea dreaptă şi Perkins îşi adună mâna răspândi-



ACUM CĂ AM CURĂŢAT STRADA de Heidi, Milka şi Gretel, pot să trag un cazacioc.

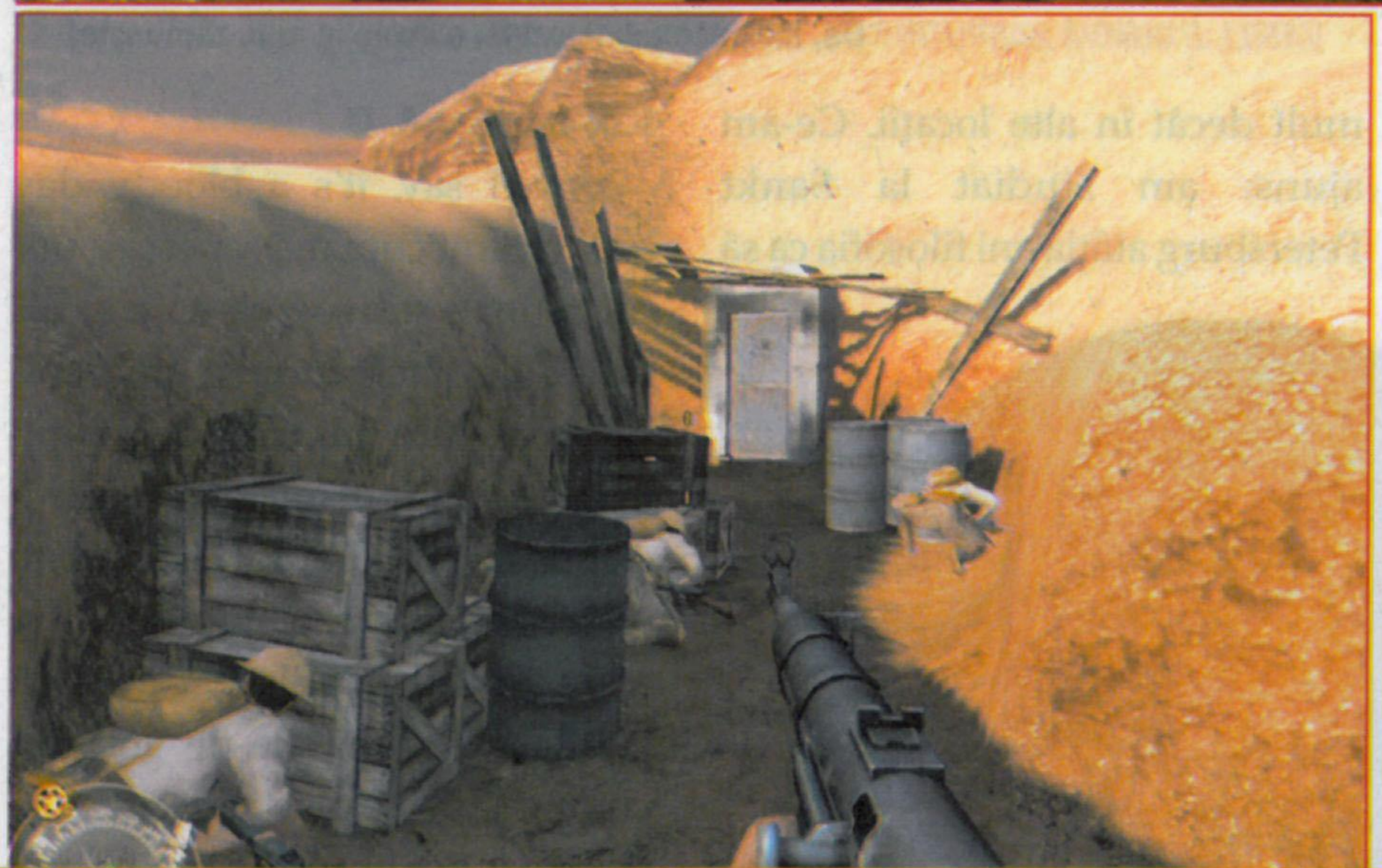


DAVIS, LAD! Acu'după Bordeaux-ul ăsta, hîc, pot să spun că franţujii merită! Hâc!





UNA ŢIE, UNA MIE! Acu glonţu' poa' să vie! De malarie's protejat şi ca-n Franţa-s, tăt bat!







tă pe undeva prin decorul african. Aaah, încă o grenadă. Damn Jerries! Run like hell. Mă ascund ca un Guineea Pig după o ladă şi, când ridic capul, nemţii sunt, iar, legiune lângă tunurile pe care trebuie să le distrugem. Urlă de mama focului (cred că ne înjură pe limba lui Goethe), se agită, fac tot soiul de mişcări de trupe. Hmm, sunt bine pregătiţi băieţii. Deschidem focul englezeşte asupra casei: păcat de arhitectura asta dantelată. Nici nu am timp să respir, nici arma nu se poate răci. Nimic nu-mi întrerupe asaltul furibund asupra poziţiei inamice. Nimic nu-i împiedică pe Jerries să bage plumbi în pieptu-mi britanic, colonialist. Nici un healthpack prin preajmă (am înţeles că nici la Stalingrad nu erau... nasol războiul ăsta!). Nu am decât posibilitatea să mă ascund în momentul în care sunt rănit critic, să-mi ling rănile preţ de câteva secunde, timp în care respiraţia mi se accelerează, delirul mă cuprinde şi îmi aduc aminte, din nou, de Priscilla, de părul ei creţ şi roşcat... Reintru în luptă: unde-i inconştientul ăla care m-a atins, să-i fac de petrecanie?! Orice frică de moarte îmi dispare şi cota stresului îmi scade. Văd întregul haos din jurul meu cu ochii filosofului: sunt un simplu soldat, unul ca oricare altul, o cantitate neglijabilă într-o bătălie pe viaţă şi pe moarte, în care orice formă de fair-play a dispărut. Cei 10-12 camarazi care sunt în aceeaşi oală cu mine sunt tot aşa de motivaţi. Acţiunea curge fără să-mi dau seama, obiectivele se succed, iar eu le îndeplinesc cu ochii la busolă. Acum sunt în tanc şi trebuie să flanchez poziţiile inamice şi să-mi ajut camarazii aflaţi la ananghie până vin întăririle.

Şi totuşi, sentimentul că sunt unul dintre „cei mulţi" care vor câştiga războiul ăsta mizerabil îmi dă o anumită satisfacţie. Oare yankeii ăia care au debarcat la Pointe d'Hoc s-or fi simţit la fel ca mine?

Kill Fritz, vol III

feat. SNIPER BELIT
marius@pcgames.ro

Adia un vânticel rece şi umed. După două zile de repaos, ştiam că va veni ceva greu, de luni de zile nu ne-au lăsat să ne odihnim aşa mult. Văcarul din Texas, care la fiecare vită moartă (şi au fost destule) mai, mai că lăcrima, dar care călca nepăsător peste cadavre de fritzi, îmi întinde un Lucky Strike şi o bucată zdravănă de ciocolată, de parcă eu nu aş fi avut. Ăsta era felul lui de a-mi mulţumi pentru faza din sectorul de plajă Omaha Beach. Acolo ne-am trezit în faţa unor faleze înalte şi umede, iar de sus cădeau plumbi şi foc. Pe nişte corzi teribil de subţiri, trebuia să ne cocoţăm până în vârf pentru a lua mai uşor plumbi în piept. Texanul a urcat în faţa mea şi, când şi-a scos tărtăcuţa la vedere, a căzut de fazan. Şi eu l-am ajutat puţin să scape de

necazuri. Oricum am nimerit într-un pluton de împiedicaţi, sau poate de vină e faptul că noi ăştia, new-yorkezii, suntem mai brici ca alţii. Dacă nu mă rătăceam sau şovăiam intenţionat puţin, mă trezeam singur în plin atac împotriva unei cazemate. Clar, împiedicarea camarazilor e sigur o chestie de AI.

Prin fortificaţiile Normandiei a fost balamuc curat: ceaţa, sârma ghimpată, tranşeele, nemţii a căror răsuflare te plesnea în faţă după o cotitură de tranşee m-au făcut să dau dracului toate valorile democraţiei şi să devin expert în lovit cu patul armei şi aruncatul grenadei. Toţi năvăleau grămadă. Asalt, luptă, curăţă cuiburile astea împuţite de nazi, apoi întoarce-te şi fă faţă unde ţi-e spatele, că îl şi auzi pe locotenent: John, Bill, contraatac inamic din nord-est! Biiiil! Bil Taylor (ăsta sunt eu), scutur-o şi ocupă-ţi poziţia, că dacă nu te scutur eu! Dar acum la umbra pinilor ăştia bătrâni, în ceaţa asta şi cu mecla texanului în faţă simt că ceea va urma va fi mult mai greu.

Ordin de atac: cuceriţi şi păstraţi cota 400!

Teren minat, fortificaţii din nou, cazemate, tranşee, MG-42-uri – moartea infanteriei, camarazii cad unul câte unul; prima cazemată, îi rezolv cu carabina cu lunetă. Restul s-au închis ca şobolanii în betonul cazematei. Cu o dinamită rezolv uşa grea de oţel. Grenadele sunt asigurarea mea pentru următoarele clipe. Un neamţ ţâşneşte afară ca un hârciog a cărei galerie ai inundat-o, ţâşneşte şi glonţul liniştitor din ţeava armei mele. Înăuntru fum, înjurături (în germană)... e rândul grenadelor lor. Luptă ăştia ca fanaticii. Rezolvare totală, dar nu ajunge, mai sus, mai sus, alte cazemate, alte fortificaţii.

În vârful dealului, pinii au fost înlăturaţi şi tot platoul din vârf e o cazemată uriaşă de beton. E sârmă ghimpată. Şi mişună de nemţi.

Greu a fost să-i eliminăm, dar mai greu e să păstrăm poziţia, contraatacurile se succed într-o frenezie wagneriană, nemţi la ora 12, germani la est, fritzi pe tavă. În pauză devenim noi porcuşori de Guineea. Foc de baraj al artileriei germane. Toţi ne băgăm cât mai adânc nasul în ţărână. Ăştia nu mai ştiu cu ce să ne căsăpească, aruncă cu mortiere şi ne atacă în acelaşi timp. Ei drăcie, importantă e cota asta dacă deja nu le mai pasă şi îşi trimit trupele grămadă pe noi, în timp ce ne bombardează la grămadă, fritzi şi yankei, deopotrivă. Dar, cu arma cu lunetă şi experienţa de la siloz (când din vârful unui turn de apă am luat la ochi alţi soldaţi de la mortiere) rezolv relativ rapid şi problema mortierelor de la cota 400. Camarazii mei, prostiţi parcă de atâta foc aruncat peste noi, stau grămadă pe lângă mine, ca găinile pe lângă cocoş, mi se împletesc printre picioare.

Trăiască democraţia! Trăiască libertatea de tragere a proletarului german în descurcăreţul din Harlem, sau Brocklyn!



OMAHA BEACH! Bitch-u' ei de plajă!

Epilog

Comunicat important pentru toată suflarea Aliată: fraţilor, am învins inamicul hitlerist şi fascist, pe deasupra! Victorieeee! Nu ne-a fost uşor. Am distrus decorurile în limita scripturilor prestabilite, adică nu am prea avut posibilitatea interacţiunii, cu excepţia butoaielor explozive. Dar, ce decoruri superbe! Cât de rafinat realizate! Îţi face plăcere să priveşti în jur, iar luptele pe care le-am purtat au fost un spectacol, mai ceva ca la Carnagie Hall. A trebuit să aruncăm în aer tancuri şi fabrici, să eliberăm depozite, gări, plaje, sate şi oraşe (chiar dacă în ruină). Ne-am năpustit ca ulii asupra fritzilor, pe care i-am luat în diferite feluri, de la flancare la asalt frontal şi pe la spate. Cele mai tari au fost însă grenadele fumigene şi emanaţiile lor opace care au dat clasă imaginii. Fondul sonor ne-a ajutat, la rândul lui, la imersiunea în focul acţiunii.





CU ARMA ASTA, pot să apăr de orice avion, oricare turnuri Gemene!



ARMATA ȘI ALPINISMUL întărește PENItența!



Am cheltuit banii națiunilor noastre comuniste, monarhiste și democratice pe explozibil, cartușe, grenade fumigene, grenade normale, arsenal cu care i-am înnebunit pe Jerries, după care i-am masacrat în cel mai aliat mod cu putință. Un cuvânt de final despre adversar, pe lângă obștescul „fie-i țărâna ușoară": interesant, spre bucuria englezilor și americanilor, toată lumea a manifestat cunoștințe solide de limbă engleză. Camarazii sovietici, în special, merită o notă de trecere pentru corectitudinea gramaticală cu care au reușit să exprime adevăruri fundamentale, de origine chiar, la adresa invadatorului fascist; invadatorul însuși merită o bulină roșie pentru micile evadări din limba Nibelungilor, în care, chiar dacă ne făceau (pe toți!) cu ou și cu oțet, au pus punctul pe i de fiecare dată, murind cu clasă, numai pe limba lor.

Ce ne mai rămâne de făcut după toată tărășenia asta? Am putea intra și într-un *Deathmatch*, *TeamDeathmatch*, *Capture the Flag* sau Search and Destroy, precum și în ineditul *HeadQuarters*... Ce-i și ăsta? Două echipe se înfruntă încercând să stabilească un post avansat într-unul din teritoriile desemnate pe hartă. O dată ajuns la acesta, trebuie să-l aperi ca să câștigi puncte, dar respawn-urile sunt limitate și distracția s-ar putea să părăsească zona.

Cel Stalingrădean, cel Britișean și cel American i-au venit de hac neoliticului de fritz într-un spectacol total, plin de acțiune și atmosferă unică. Dacă așa este simulat războiul pe PC, cum să nu ai sentimentul că participi la un film hollywoodian?

MAHATM'AL BUNDY
cipri@pcgames.ro



Punctaj
CALL OF DUTY 2

PRODUCĂTOR	Infinity Ward
PUBLISHER	Activision
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 50 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA


- (+) atmosferă unică
- (+) acțiune cât încape
- (+) grafică reușită
- (−) puține noutăți

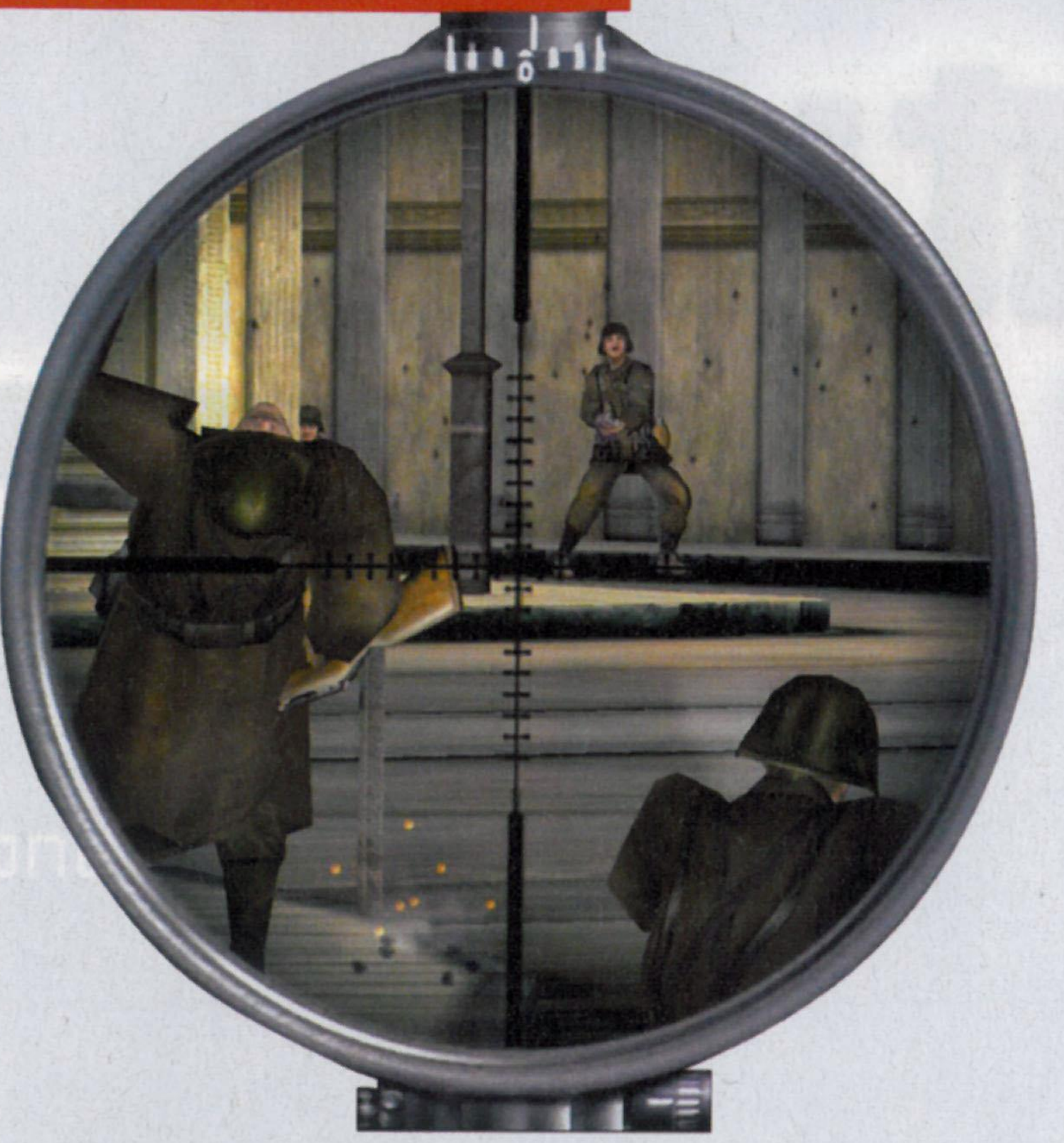
Grafică	91%
Sunet	89%
Gameplay	92%
Atmosferă	93%
Multiplayer	88%

91%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,8 GHz	CPU	- 2,6 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MEDAL OF HONOR, CALL OF DUTY


Fanatic Gamer
cu Carmen Ivanov
Singura emisiune radio despre jocuri de PC și console.
Ascultă despre și câștigă cele mai tari jocuri ale momentului la Fanatic vs Fanatic.
Află totul despre Anarchy Online și câștigă o mulțime de premii așa cum vrei.
In fiecare duminică de la ora 12:00, în rețeaua Radio Mix
Radio & Afaceri
MIX fm
100,6



Sniper Elite

Viaţa de sniper e un permanent joc de-a şoarecele şi pisica. În plus, deseori nu ştii când eşti pisică şi când eşti şoarece. Vânezi şi eşti vânat. Dar, după un timp, am început să mă interesez doar de performanţe. Cei pe care îi vânez nu mai sunt oameni, sunt ţinte...

5 aprilie 1945

Ce altă alegere ar fi trebuit să fac? Tatăl meu, diplomat de carieră în Berlin până înainte de război, m-ar fi aprobat, deşi visa ca eu să continui tradiţia familiei. Vremurile sunt altele. Timpul vorbelor a trecut, a sosit vremea faptelor. Sunt un diplomat al existenţei, specializarea sniper. Sniper de elită. Cal troian al S.U.A., am fost recrutat de SS (vorbesc germana la perfecţie), iar acum în haosul din Berlin, alianţele se redefinesc. Aliaţii occidentali sunt aliaţi cu sovietici, dar sunt aliaţi şi cu rezistenţa germană, acum când N.K.V.D. controlează aproape tot Berlinul. Cum se poate aşa ceva!? Oamenii ca mine, agenţi dubli fac posibil acest lucru. Supravieţuiesc, lupt şi împart aceeaşi coajă de pâine în care grâul e o amintire cu camarazii mei germani, apoi, într-o noapte se schimbă tot, vine un curier de la Centru şi... Eagle watch! Eagle watch (numele meu de cod)!

Foştii camarazi, devin inamici, apoi din nou camarazi...

Războiul, paradoxal, e ca şi viaţa: se adaptează şi există după propriile reguli.

10 aprilie 1945

Gustul amar îmi învăluie gura. Şi rana din braţ mă mai sâcâie. Am ratat o dată ţinta din cauza ei. Măcar am un scop clar. Trebuie să împiedec cu orice preţ ca oamenii, planurile şi tehnologia germană care au participat la proiectul V2 să intre pe mâna N.K.V.D.-ului. Cu toată oroarea şi dezgustul pe care îl am faţă de Stalin şi bolşevism trebuie să recunosc cu admiraţie că soldaţii şi, în special, trupele de elită ale Armatei Roşii sunt adversari redutabili.

14 aprilie 1945

Ieri a fost vineri 13. A fost o zi de tot rahatul. Nu ştiu de ce, pentru că nu îmi permit superstiţii. Misiunea mea. Să mă infiltrez într-o fostă fabrică, să curăţ zona (sunt gunoierul american, paraşutat în raiul gunoiului stalinist), să dinamitez nişte vagoane cu benzină şi apoi să mă exfiltrez. În nişte hale imense mişună N.K.V.D.-ul şi, după cum văd prin lentilă, tocmai îşi ocupă poziţiile şi nişte sniperi din elita sovietică, formată din toţi ţăranii din Siberia care ţin puşcă în mână de la cinci ani pentru a-şi apăra animalele de lupi şi acum au ajuns în Berlin.Ca de obicei mă strecor printre ruine, camioane şi tancuri paradite. Aha! Harta îmi arată că la a doua hală (pe stânga, din poziţia mea) s-ar putea să dau peste nişte muniţie şi medicamente (rana de la braţ s-a infectat şi supurează uşor). Mă duc într-acolo păşind mai fin ca vânticelul de primăvară ce adie prin pustiul ăsta citadin. Exact cum mă aşteptam. E muniţie, e tot de ce am nevoie, dar zona e bine păzită. Mă instalez comod pe podeaua unei case fără perete, cam la 90 -100 de metri de primul obiectiv. Văd trei soldaţi. Pe care să-l iau primul? Îl iau în cătare pe cel mai bătrân, e cătană veche, cu păr alb în barbă şi favoriţi. Da' uşor, să nu se chinuie, chiar la tâmplă, zbang! Punct ochit, nkavedist lovit. Rapid îi secer şi pe ceilalţi doi. Mai vine un camion plin. Şoferul moare primul, dar nu mai apuc să-mi caut alt loc, m-aş expune prea mult, aşa că rapid ca o felină trag glonţ după glonţ. Trag şi ei, dar sunt



UNDE NU-I CAP, vai de picioare!



O PERSPECTIVĂ ABSOLUTĂ asupra existenţei apriorice





O FI TUNELUL ce ne îndrumă pe calea gnoseologică

NU TRAGEŢI ÎN PIAN! După război o să iau bani buni pe el.

departe, nu au precizie cu armele lor. Daaa, doi dintr-un glonţ! Bun mai sunt... Ah! Uniforma mea de SS e sfârtecată de-a lungul întregului braţ. Acum doar m-a ars glonţul, s-a înfipt undeva în tencuială. Trebuie să fie un lunetist de-al lor. Îl văd, are o poziţie bine protejată sub un tanc. E greu să-l lovesc acolo, dar şi el are unghiul de tragere limitat. Ies din raza lui de tragere, termin ultimii doi soldaţi care s-au apropiat periculos de mult şi apoi mă ocup de el. I-am zărit pentru o clipă chipul. E o fătucă, o Nataşa, dar la fel de periculoasă ca oricare alt soldat. Am terminat-o. Au ăştia o tactică foarte eficientă. Doi, trei soldaţi înaintează spre tine în zig-zag, folosindu-se de toate avantajele terenului, trăgând încontinuu şi, dacă te laşi furat de peisaj mori, pentru că între timp alţi patru, cinci te încolţesc din toate părţile tăindu-ţi orice cale de scăpare; ideea e să nu ţi se descopere poziţia şi, dacă tot ţi-a fost descoperită, să nu disperi. Calm, cum numai războiul te poate face, tragi cu chibzuială şi după ce cugeţi rapid şi eficient.

E linişte din nou. Mă apropii rapid de obiectiv (vagoanele din hală), dar mai am o tanchetă la colţ şi în jurul meu lovesc gloanţe în pământ, tot mai aproape de mine. Sniperul ăsta care mă



vânează are o poziţie foarte bună deşi e departe. Îl caut din priviri în timp ce alerg printre fiare contorsionate şi dărâmături. E chiar sus, pe hală, e departe. Mă instalez şi eu pe o poziţie la înălţime şi trag. E prea departe, glonţul meu bate în tablă cam la un metru în faţa lui. Aproximez şi mă folosesc de gradaţia perpendiculară de pe lentila lunetei, trag. Glonţul se pierde undeva departe în ceruri. Între timp, ea (că e o ea) procedează la fel ca şi mine. E un război al nervilor şi priceperii, dacă ratez şi a treia oară, s-ar putea să fie ultima mea încercare. Mai cobor cu un grad şi trag. Am lovit-o. Tancheta e floare la ureche, dintr-o dinamită am rezolvat-o. Sare în aer şi vagonul, mă exfiltrez.

30 aprilie 1945

Am salvat pilotul care să ne ducă spre casă, l-am înjurat şi admirat în gând pe fratele acestuia, l-am localizat pe omul de ştiinţă, creierul în care se coace bomba atomică, am asigurat calea liberă de pe aeroportul de lângă Berlin pentru a ajunge toţi teferi acasă; acum, înainte de a pleca ostenit spre State, mai arunc o ultimă privire spre locurile atât de schimbate unde am trăit şi luptat. Niciodată nu cred că voi mai avea ocazia să mă întorc.

Acolo, departe, la vreo patru sute cinzeci de metri la marginea aeroportului, lângă o mitralieră antiaeriană, un soldat rus stă la postul său. Trag aer în piept, calculez, fixez: capul soldatului e perpendicular la limita inferioară a gradaţiei lunetei. Trag şi ochii minţii urmăresc glonţul. Doborât. Ultima lovitură. 446 metri. O scrijelesc pe patul armei la categoria lovituri la distanţă.

La revedere, Berlin!

SNIPER BELIT
marius@pcgames.ro





Punctaj
SNIPER ELITE



PRODUCĂTOR	Rebellion
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

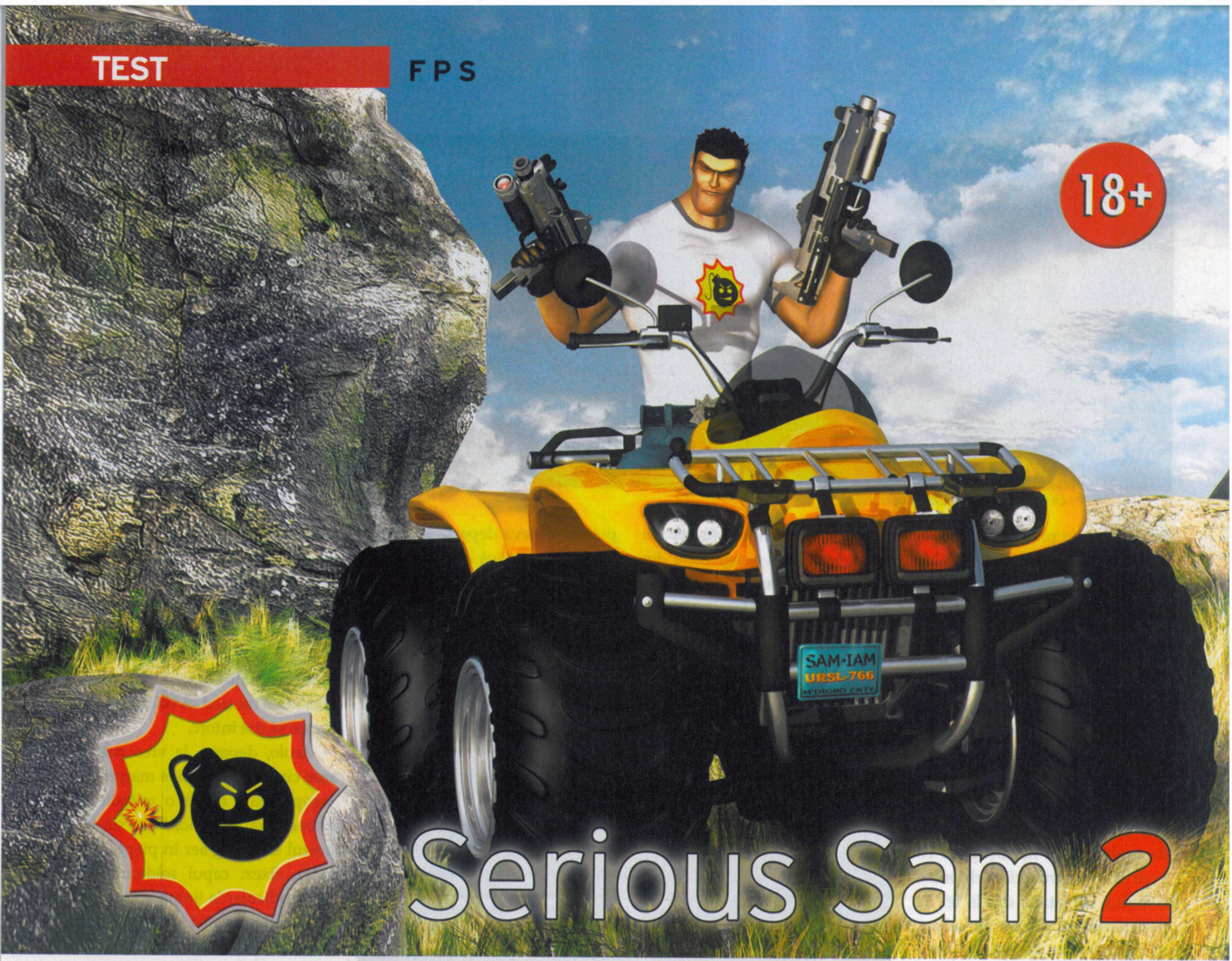
Pro	Contra
+ AI-ul adversarilor	− linear
+ adecvat cu realitatea	− unică rezolvare a misiunilor
+ slow motion superbe	

Grafică	80%
Sunet	83%
Gameplay	81%
Atmosferă	85%
Multiplayer	78%

81%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 1,4 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MARINE SHARPSHOOTER



Serious Sam 2

În general, producătorii de FPS-uri încearcă cu tot dinadinsul să inoveze genul atât de mult, încât de foarte multe ori nu reuşesc decât să scoată pe piaţă tot soiul de surogate dubioase, care cu greu se mai pot numi astăzi shootere. Astfel de experimente îngroapă, practic, esenţa FPS-ului şi ne fac să uităm de unde a început totul, care au fost elementele definitorii ale genului şi, nu în ultimul rând, cât de multă distracţie se poate ascunde în spatele unei hăcuieli perpetue de inamici.

Există, cu siguranţă, mai multe categorii în care un shooter se poate încadra; de aceea avem, probabil, atâtea referinţe în domeniu, referinţe care nu se bat cap în cap pentru titlul "the best game ever", unul în defavoarea celuilalt. Avem FPS-urile clasice şi "bătrâneşti", pornite de **Duke Nukem** şi **Quake**, cizelate apoi de **Half-Life**, avem shooter-ele militare, cu **MoH:AA** si, mai nou, **Call of Duty** ţinând prima pagină, avem categoria maniacilor multiplayer, unde **Unreal Tournament** se lăfăie ca boierul printre preferinţele jucătorilor şi, nu în ultimul rând, avem FPS-ul „grund", care reduce totul la esenţa ideii de FPS. Mii de monştri, degetul arătător blocat pe mouse, o grămadă de arme devastatoare şi suficientă adrenalină pentru a te ţine lipit de scaun câteva ore bune. **Serious Sam** şi **Painkiller** creionează cu succes acest gen. Ei bine, tocmai de pe plaiurile Croaţiei (ţară nu chiar o pepinieră de producători de jocuri), apare **Serious Sam 2**, un sequel pe cât de aşteptat, pe atât de reuşit. Chiar dacă predecesorul său a fost mai degrabă un experiment grafic şi de resurse, gândit pentru a scoate untul din cele mai performante sisteme la acea oră, acesta a avut un succes deosebit, datorită numărului impresionant de monştri ce te fugăreau prin tot soiul de peisaje diverse, a ritmului extrem de rapid în care se desfăşura acţiunea şi, nu în ultimul rând, a unor doze de umor foarte bine plasate în conţinutul jocului. **Serious Sam 2** adoptă aceeaşi reţetă, folosind un engine grafic de ultimă generaţie şi, în general, exploatând la sânge



ASL PLS? JPG?



PARE FRUMOS ŞI LINIŞTIT, dar după colţ e naşpa rău.

aceleaşi elemente care au făcut din strămoşul său o referinţă.

Şi să începem cu ce le place cel mai mult jucătorilor din ziua de astăzi când vine vorba de FPS-uri – grafica. Graţie lui **Serious Engine 2**, de această dată nu vom mai fi obligaţi să ne deplasăm ciolanele prin tot soiul de deşerturi aride şi sterpe, sau catacombe cu iz de Egipt antic. De această dată explorăm, nimicim şi distrugem tot ce ne stă în cale în ambiente diversificate, de la sătucuri medievale, pustietăţi deşertice, oraşe futuriste sau mlaştini puturoase. Asta, ca să numesc doar câteva locaţii. Fiecare dintre ele este populată la refuz cu clădiri şi alte elemente de decor ce şterg cuvântul monotonie din vocabularul celor mai pretenţioşi dintre noi – fiecare scenă fiind viu colorată, uneori poate prea viu colorată, făcând peisajele din **Serious Sam** – părintele – să arate de-a dreptul arhaice. Bineînţeles, pentru a popula asemenea locaţii paradisiace, avem nevoie de monştri. Mulţi monştri. Nici la acest capitol jocul nu dezamăgeşte, mai mult, ne vom reîntâlni cu o grămadă de prieteni din trecut – băieţii kamikaze fără cap, al căror strigăt de luptă a rămas la fel de brutal şi de simpatic, rinocerii nesuferiţi care te proiectează, dintr-o lovitură, la zece metri în spate (dotaţi acum şi cu o cheiţă pe spate, întocmai ca o jucărie) şi, fireşte, harpiile. Mama lor de harpii! Evident, avem de-a face şi cu o cohortă substanţială de inamici noi – toţi primind un aspect grafic de nota zece, care se caracterizează în primul rând prin diversitatea animaţiilor şi prin diversitatea rolului pe care îl joacă. Astfel, clasica strategie "stau în mijlocul câmpului şi trag ca descreieratul în tot ce mişcă" nu este nici pe departe viabilă, de cele mai multe ori fiind nevoiţi să ne mişcăm încontinuu, schimbând armele pentru a crea cea mai optimă situaţie posibilă. De asemenea, o mare parte dintre aceşti monştri se potrivesc foarte bine cu zona în care îi întâlnim. Spre exemplu, în ţinuturile est-asiatice ne vom ciomăgi cu zom-



CASTELUL DIN CARPAŢI, în toată splendoarea sa Verniană.

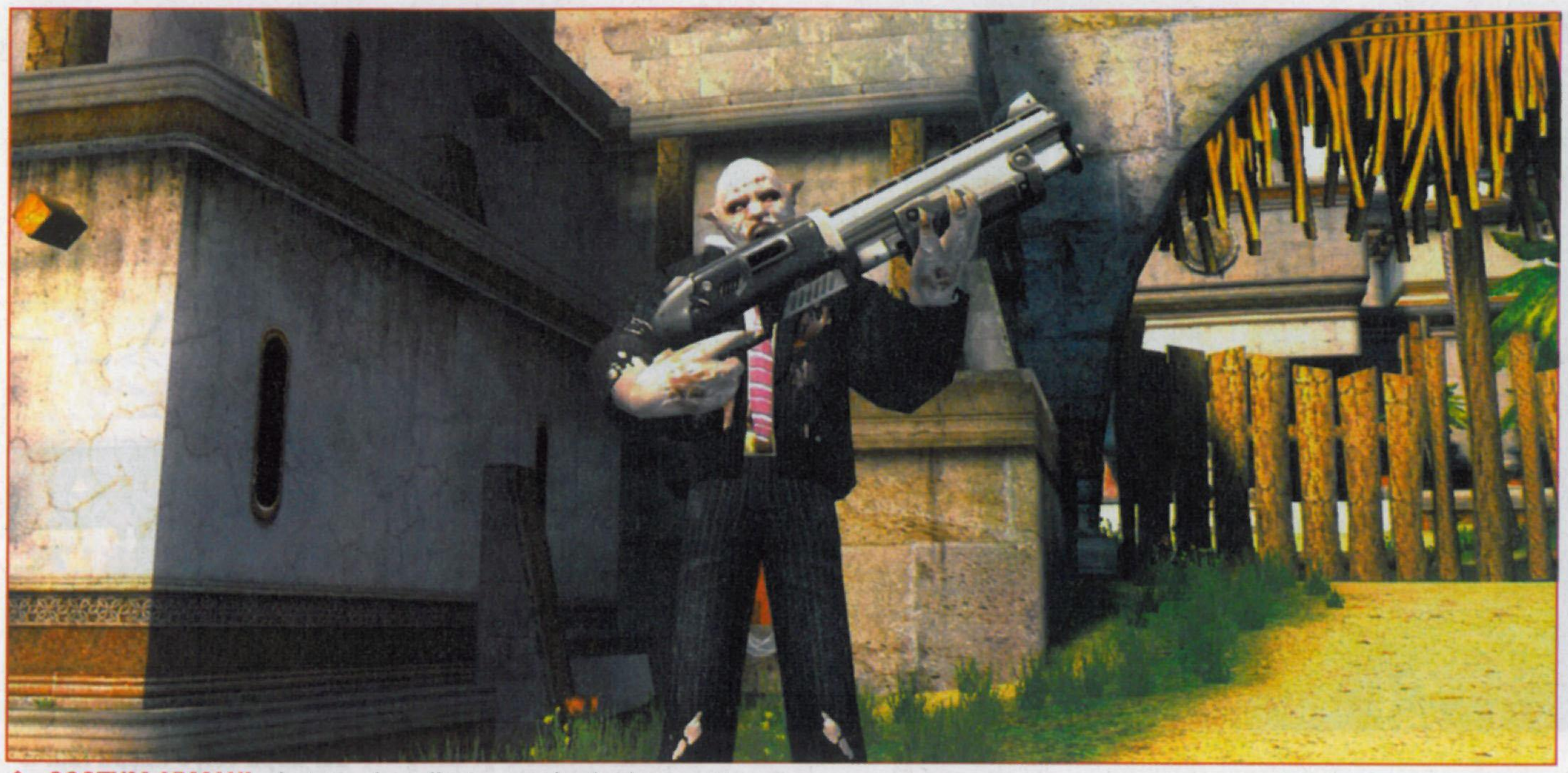


ŞEZI BLÂND, TINERE, trebuie să mergi la şcoală!









COSTUM ARMANI, shotgun de calitate, respirație de mentă...

Punctaj
SERIOUS SAM 2



PRODUCĂTOR	Croteam
PUBLISHER	2K Games
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 27 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani

PRO & CONTRA

- \+ adrenalinăăăă
- \+ locații și monștri diversificați
- − câteva bug-uri minore
- − febră musculară la deget

Grafică	89%
Sunet	86%
Gameplay	86%
Atmosferă	85%
Multiplayer	87%

86%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,4 GHz	CPU	- 2,5 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
PAINKILLER, SERIOUS SAM



STAȚI LINIȘTIȚI, PRIETENI, nu se dă nimic pe gratis!



ADVERTISING terorist. Marketing-ul le merge binișor...



DON'T MESS with my weapons, bici!

bii inițiați în tainele artelor marțiale sau cu bătrâni înțelepți chinezi care ne vânează de la distanță cu ajutorul unor dragoni mistici (?!), în timp ce în junglele primitive vom fi vânați la tot pasul de neandertalieni și de barbari uriași, cu securi și mai uriașe. Nu spun că toți inamicii se integrează perfect în peisajele în care au fost introduși, și nici că ar trebui să o facă. Jocul nu ar mai fi fost **Serious Sam** pe care l-am îndrăgit atât de mult fără tot soiul de zombi în costume de broker sau demoni suiți pe tancuri, dotați cu lansatoare de rachete în loc de mâini, care apar ca prin minune atunci când lumea ne este mai dragă. Și după cum spuneam mai sus, fiecare monstru este animat grafic cum nu se poate mai bine și fiecare joacă un anumit rol in fizica situațiilor date.



Pentru a crea un haos cât mai mare, avem, cu siguranță, nevoie de cele mai mortale arme. Cu cât mai multe, cu atât mai bine. Pentru început, avem la dispoziție cele două revolvere cu muniție infinită, precum și un pistol pe bază de plasmă ce se poate dovedi util în situații simple, atunci când trebuie să ținem cu dinții de muniția din dotare. Încet-încet, vom descoperi și restul arsenalului – un shotgun, un double barreled shotgun, tot felul de semiautomate, un lansator de rachete, precum și altele. Observăm că majoritatea armelor de care ne foloseam in **Serious Sam** se întorc, cu o reajustare grafică de rigoare. Unul dintre elementele amuzante ale jocului este faptul că, după fiecare capitol, suntem jecmăniți de toate armele din dotare și suntem nevoiți să le căutăm din nou prin toate colțișoarele întunecate ce ne ies în cale. Chiar dacă la prima vedere pare un lucru rău, faptul că fiecare nivel începe practic, de la zero, ne permite să facem uz de arme în exces fără să bocim ca zgârciții la fiecare glonte cheltuit cu lejeritate. Evident, în ultimul capitol, producătorii aruncă cu toate armele posibile și imposibile în tine, ca un semnal de alarmă pentru miile de inamici cu care ne vom confrunta pe final.

Oricum, **Serious Sam 2** este un joc binevenit pentru oricine simte nevoia unei guri de aer proaspăt în domeniul FPS-urilor. Plictisiți de manevre tactice usturătoare creierului sau de colegi de echipă ce îți crează doar zile grele? O tură de **SS2** te va aduce din nou pe linia de plutire, cât ai zice pește.

SERIOUS SPAM DOI
paul@pcgames.ro


TRANSILVANIA
Miercuri 19:15
Sâmbătă 11:00
DUBLU CLICK



Bet on Soldier: Blood Sport

În viitorul nebun, când lumea este pârjolită de războaie nebune, singura distracţie a omenirii este reprezentată de nişte emisiuni televizate. **Şi ce ar putea distra mai mult o lume plină de violenţă, decât şi mai multă violenţă?! Astfel, în loc de telenovelele siropoase şi talk show-uri kitschoase, lumea savurează luptele de gladiatori care izbucnesc în mijlocul bătăliilor.** Pariaţi pe neghiobi!

Chiar dacă această temă prezintă niscaiva potenţial, transpunerea lui în lumea jocurilor a dat naştere unui FPS SF plin de idei coapte pe jumătate împachetate într-un engine plin de bug-uri.

Fiecare misiune începe prin echiparea soldatului tău. Înainte să-l trimiţi la abator pe eroul tău, poţi să-l echipezi cu arsenalul dorit, poţi să-l îmbraci cu scuturi.... ăăă armuri şi chiar poţi să-i oferi şi un suport tactic prin angajarea câtorva mercenari care să-l asiste. În plus, va trebui să alegi, încă înainte de începerea nivelurilor, ce campion anume vrei să înfrunţi pe câmpul de luptă. Şi aici intră în funcţiune acea întorsătură prin care producătorii sperau să diferenţieze **BoS** de celelalte FPS-uri. Când întâlneşti aceşti campioni, jocul este întrerupt de o animaţie care reprezintă promo-ul unei emisiuni televizate care nu veţi ghici niciodată cum se numeşte... **Bet On Soldier**. De aici, măcelul sângeros se transformă dintr-o dată într-un sport televizat cu ajutorul căruia îţi procuri fondurile necesare continuării jocului. Aceste bătălii unu la unu sunt însă plictisitoare şi lipsite de viaţă, şi se potrivesc cu restul jocului precum drujba în mâna unui dentist.

Nici restul jocului nu oferă prea multă adrenalină, important fiind doar să-ţi păstrezi armura în stare bună. Acest lucru se poate îndeplini folosind terminalele de încărcare şi reparaţie destul de logic amplasate, care însă cer bani contra serviciilor oferite. Nu veţi ajunge însă în pragul colapsului financiar, deoarece pentru fiecare





NU VI-O PREDAU PE LENA **Mai bine mor pentru poştă şi patrie!**



ABIA A VENIT IARNA **şi deja se şi împart conservele cu ananas! Hai s-o desfacem!**

Punctaj
BET ON SOLDIER



PRODUCĂTOR	Kylotonn
PUBLISHER	Digital Jesters
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

- bug-uri peste bug-uri
- parte acustică catastrofală
- incompatibil cu multe sisteme
- mai bine fugiți de joc

Grafică	*77%*
Sunet	*64%*
Gameplay	*67%*
Atmosferă	*64%*

68%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 2 GHz	CPU	- 2,8 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
CHROME, RED FACTION





inamic doborât primiți o anumită sumă de bani. Şi doar dacă nu ştii să deosebeşti capul de fundul unui om vei avea probleme cu tirul: AI-ul inamicilor ar trebui să se uite în dicționar ca să afle ce înseamnă un adăpost pe timp de confruntări armate. Există şi o metodă alternativă de a-ți păstra armura în stare bună, şi anume inginerul. El este unul dintre mercenarii pe care poți să-i angajezi ca însoțitori. El îți repară armura fără să se atingă de contul tău bancar, dar, din cauza armurii uşoare pe care o poartă, va trebui să ai grijă de el mai tot timpul. Nici cu ceilalți mercenari nu-ți va fi mai uşor, AI-ul lor fiind doar cu puțin deasupra celui al inamicilor. De multe ori s-a întâmplat să trebuiască să străbat jumătate de nivel, să-mi culeg companionii încăpățânați să treacă printr-un perete. Complexul de Houdini este destul de des întâlnit.

Teoretic, jocul are şi o parte de multiplayer care aduce în prim plan pariurile, corelându-le cu abilitățile tale de a doborî anumiți oponenți. Problema e să găseşti măcar două servere funcționale, astfel nu te aştepta la competiții online de calibru.

A venit însă momentul să speriem şi cei mai stoici jucători şi să vorbim despre mormanele de bug-uri. De multe ori se întâmplă ca jocul să te arunce afară pe desktop dacă încerci să-i schimbi rezoluția sau să porneşti un joc nou. Pe un sistem similar cu cel de test, jocul a rulat fără aceste probleme prezentând alte bug-uri. Vestea proastă este că patch-ul 1.2 nu rezolvă multe dintre aceste probleme.

Dacă reuşeşti să-l pui cu botul pe labe şi treci de loading screen, te aşteaptă o grafică decentă. Modelele jucătorilor, respectiv efectele de umbre şi lumini sunt chiar reuşite. Problema la capitolul tehnic este legată de frame-rate-uri care nu reuşesc sa fie stabile nici măcar pe sisteme care depăşesc chiar şi recomandările. Partea audio este o comedie ilară realizată fără intenție. Imaginează-ți un vorbitor de limba franceză, care încearcă să învețe limba engleză de la un englez din Marea Britanie, încercând să sune ca un păstor de vaci din Texas. Schimbarea constantă de accente nu se produce doar de la frază la frază, ci adesea de la cuvânt la cuvânt. Muzica şi efectele sunt atât de nereuşite încât te zgârie la urechi.

E plin de bug-uri; ideile cât de cât viabile sunt transpuse într-o carcasă decedată; din punct de vedere tehnic e impresionant, dar vizualul lasă de dorit... mai bine lăsați **Bet on Soldier** şi mergeți de trageți o sperietură cu jocul lunii sau simțiți rush-ul de adrenalină din **Quake 4**.

SIGISLUD FREUDELEAN
jacint@pcgames.ro



Brothers in Arms: Earned in Blood





Gearbox nu a avut nevoie decât de şapte luni ca să dezvolte o mlădioasă continuare pentru Brothers in Arms: Raod to Hill 30. Sper că nu vă aşteptaţi la Revoluţia din octombrie în materie de FPS! **Faţă de primul episod, EiB ne propune misiuni aproape identice, un AI aproape identic, decoruri aproape identice, arme aproape identice... simt că-mi pierd fărâma de logică pe care o mai aveam înainte de acest articol şi sunt tentat să-i fur lui Paul genialu-i articol şi să modific pe ici pe colo, la ce-i nou în joc...** Dar, nu fac asta, mai bine vă stresez cu părerea mea, efectivă, despre acest joc.

De data aceasta suntem paraşutaţi în Normandia şi avem o identitate nouă, Joe „Red" Hartsock, cu care pornim într-o aventură de 12 zile ce începe în 6 iunie 1944, se dezvoltă în paralel cu evenimentele primei părţi şi ne va aduce prin zona Carentanului, Baupte şi castelul Saint Sauveur. De câteva ori am dat chiar nas în nas cu Matt Baker, căruia chiar vroiam să-i pun câteva întrebări incomode, dar care şi-a spălat păcatele salvându-mă o dată, pe deal, la bordul unui blindat pe care îl căutam într-una din misiunile lui **Road to Hill 30**.



Realism şi autenticitate = moartea pasiunii!

Cum aş putea uita sacrele cuvinte ale lui Randy Pitchford faţă cu reacţiunea: realism istoric. Haideţi să fim cu picioarele pe pământ! Ne cam doare pe toţi taman în cot de realismul istoric; şi, probabil, doar cei câţiva obsedaţi care bântuie forumurile plângându-se cum că crucea de pe steagurile naziste are o mărime neadecvată i-au convins pe producători că autenticitatea a devenit esenţa calităţii unui FPS. Dar pentru jucătorii cu spirit sănătos, realismul lui **EiB** este mai degrabă un handicap. Ce să spun? În loc să debarci liniştit, ca tot rangeru' pe Omaha Beach, să-ţi faci jogging-ul de dimineaţa la Stalingrad în căutarea unei arme şi să devii paranoic la arborarea steagului USSR pe ruinele Reichstag-

Cum au câştigat americanii războiul!

Contrar altor FPS-uri WWII, **EiB** este mai degrabă un film interactiv, în care script-urile defilează prin faţa noastră ca Fetele de la Căpâlna. Misiunea începe prin clasicul briefing, în care sefu' îţi cere să capturezi un obiectiv. Umblu câteva secunde, iau colţul străzii şi ÎÎÎHH! NEMŢII! Bine că nu mă văd pentru că ăştia-s numai ochi şi urechi la colonelul care le urlă un discurs. La câţiva metri înaintea mea,



două grupuri de nemţi deschid focul cu sete. Au şi MG42. Mamăăă, unde să mă ascund? Ah, uite o căruţă parcată în dreapta! Mă bag sub ea ca un şobolan, îmi trag sufletul oleacă, dau clic drept pe adversar şi ordon primei echipe să deschidă foc de acoperire asupra nemţălăilor. Un icon mare situat deasupra capetelor acestora mă linişteşte ca un ceai laxativ în perioada de constipaţie: moralul lor este în cădere liberă. Chiar dacă sunt plasaţi în spatele gardului, adversarii se descoperă şi încetează tirul. Perfect, am luată-o prin stânga cu echipa a doua şi... he, he, nemţii mă aşteaptă şi acolo. Hmm, dau ordin de foc de acoperire a echipei, nemţii nu mai trag, o iau în stânga... uraaa, mi-a reuşit flancarea! Nefericiţii, se puteau sacrifica pentru o cauză mult mai nobilă! Am tăbărât peste ei ca predatoru' şi acum fac pe ei de frică într-o asemenea măsură încât nici nu mă mai pot ochi. Îmi termin jobul şi cer echipei 2 să vină.

Se regrupează toţi oamenii, înaintez spre obiectiv, iau colţul străzii şi ÎÎÎHH! NEMŢII! Bine că n-au auzit schimbul barbar de focuri de acum 15 secunde! Arunc o grenadă în tranşeele lor. Grenada descrie o traiectorie de tip OZN şi



cade la patru-cinci metri de adversar. Hmm, mi-am pierdut unica grenadă. Ordon primei echipe să deschidă foc de acoperire şi îmi flanchez adversarul. Începe un schimb de focuri apocaliptic, în care se risipeşte muniţie cât pentru Omaha Beach, însă nimeni nu este rănit. Curios lucru. Nemţii, mai slabi de înger, cedează şi se ascund. Îi flanchez şi îi termin. Gata, am obţinut medalia mult râvnită!

ului, trebuie să te mulţumeşti cu o banală paraşutare în Normandia, să faci pelerinaje belicoase vreo 20 de km, timp în care mai ataci o biserică, un depozit, străzi şi, gata, game over. Luptele se desfăşoară pe câmpii şi prin sate şi ai ocazia să întâlneşti un mănunchi (ce-i drept, uneori viguros) de ostaşi germani între trei căpiţe de fân şi două carcase de rable, probabil Citroën. Superb! Vezi tot timpul acelaşi peisagii. **BiA:EiB** îţi oferă însă multe misiuni de asalt, sniper-eală şi apărare a unui perimetru, fapt pentru care eşti cât se poate de mulţumit că totul se încheie cu happy end fericit după şapte ore de joc. Poate că era mai bine ca Gearbox să fi aruncat o privire să vadă cum stă capra vecinului DICE şi să ne ofere trei mini campanii distincte, ca în **Call of Duty 2**...

Band of Brothers?

Dacă AI-ul lui **EiB** nu este chiar la înălţimea unui creier de soldat, el este mult superior celui dintr-un FPS obişnuit şi îndeajuns de crescut ca să creeze situaţii interesante.

Când dai comanda, fraţii merg binişor de la punctul A la punctul B şi rămân bine acoperiţi, nu stau niciodată în picioare fără să facă nimic atunci când se trage asupra lor. Adversarii nu se expun prea mult şi te ţin în linia de ochire tot timpul. Nemţii se mişcă ceva mai mult decât în primul **BiA**, dar acţiunile lor rămân anecdotice şi constă în general în a trece de la un adăpost la altul. Teoretic, acţionează aşa ca să evite flancările tale, dar practic îţi permit să-i lichidezi mai uşor decât atunci când stau under cover.

Nivelurile sunt ceva mai interesante şi datorită unei redistribuiri a forţelor, ceea ce te obligă să-ţi regândeşti strategiile şi dinamizează luptele.

Originalitatea s-a dus, defectele rămân

EiB are o interfaţă foarte simplă, dar foarte eficace care îţi permite să-ţi faci mofturile tactice din câteva clicuri. De altfel, întregul joc este construit pe acest concept: armele sunt imprecise, adversarii bine plasaţi, focul de acoperire este eficace, aşa că nu ne mai rămâne decât să executăm manevrele de flancare. Este suficient pentru ca un joc să devină interesant, dar pentru două... Cred că noul episod avea nevoie de câteva înnoiri: posibilitatea să tragi cu mortierul, noi tipuri de misiuni, vehicule pilotabile etc.

Pe lângă arhitectura nivelurilor (lungi coridoare decupate în zonele de acţiune), regăsim linearitatea şi lipsa de interacţiune cu decorul, o artificialitate tristă care diminuează sentimentul de scufundare în joc.

Brothers in Arms: Earned in Blood utilizează versiunea 2.5 a engine-ului Unreal şi a fost dezvoltat pentru Xbox, engine-ul fizic Karma nefiind însă bine exploatat (Bad Karma!), nu are lumini dinamice şi texturile sunt cam siropoase. Oricum, **BiA** nu este deloc urât şi HDR îl face chiar sexy.

În fine, atuul principal al lui **Earned in Blood** este dat de câteva misiuni jucabile în *coop*. Toate hărţile multiplayer din prima parte sunt incluse în noul joc, dar, dacă nu aveţi posibilitatea unui LAN, vă asigur că veţi pierde mult timp căutând servere mai populate.

Earned in Blood vrea să dea impresia de continuare a lui **Road to Hill 30**, însă nu reuşeşte nici o clipă. Una dintre cele mai mari greşeli ale originalului, aspectul repetitiv al misiunilor în care trebuie să faci acelaşi lucru nu a fost corectată. Gearbox face o continuare în şapte luni, dar nu îşi poate îmbunătăţi harta tactică, emite niveluri mai puţin rigide şi oferă un amestec fericit de realism contextual şi gameplay de FPS.

MAHATM'AL BUNDY
cipri@pcgames.ro



Punctaj
BIA: EARNED IN BLOOD

PRODUCĂTOR	Gearbox Software
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Ubisoft România
PREŢ	26,7 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

+ AI mai bun al adversarilor
+ multiplayer consistent
- aceleaşi defecte
- repetitiv
- nici o inovaţie majoră

Grafică	82%
Sunet	78%
Gameplay	83%
Atmosferă	80%
Multiplayer	82%

82%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	1,4 GHz	CPU	2,5 GHz
Video	64 MB	Video	128 MB
RAM	512 MB	RAM	1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
CALL OF DUTY



Sudeki

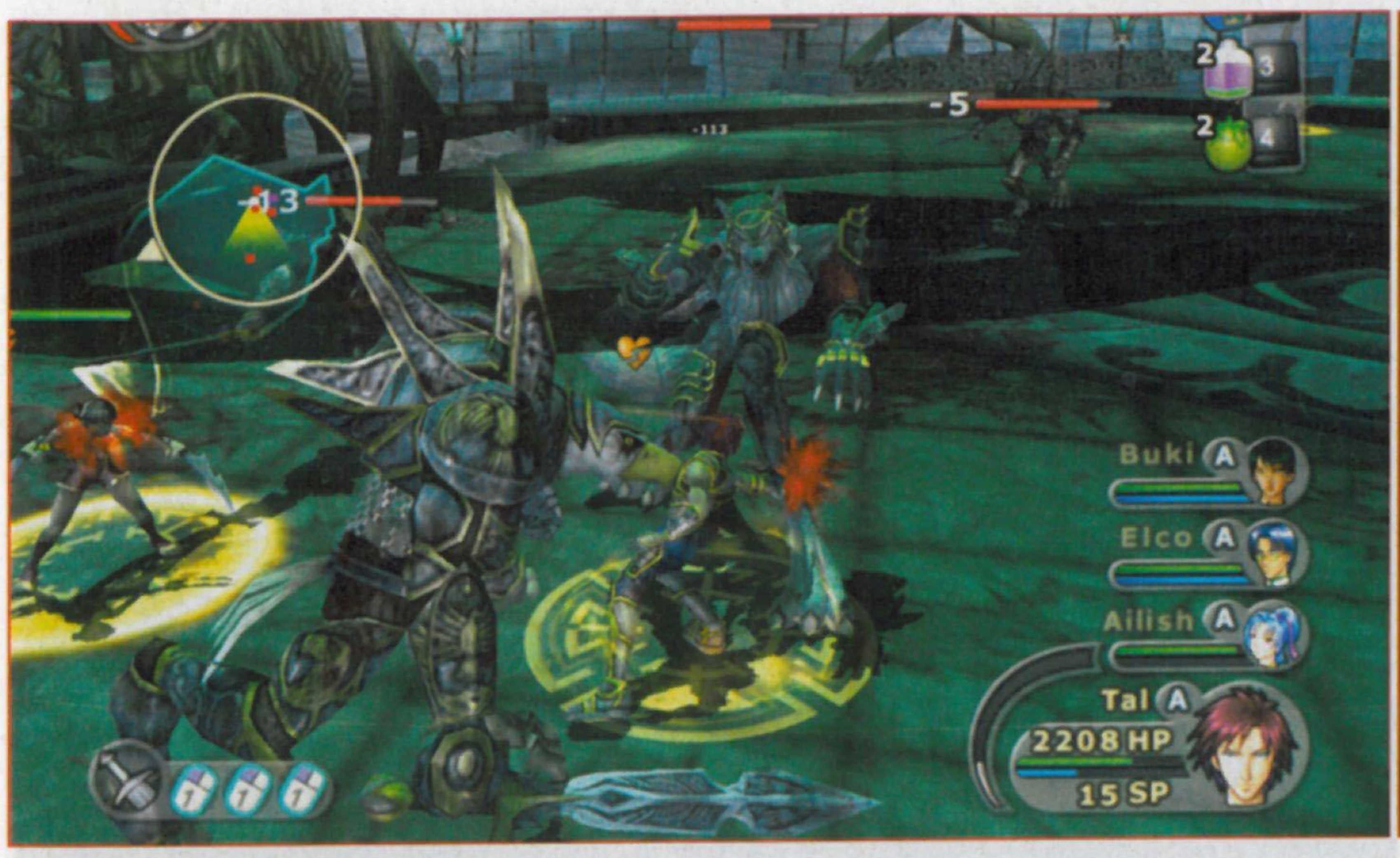


A fost odată ca niciodată, în prezentul fierbinte, o lume paralelă aproape la tot. Şi aceşti oamenii paraleli faţă de probleme trăiau fericiţi şi aparent în bună pace în cetatea Illumina din ţara Haskilia, unde oameni ca Elco (om de ştiinţă, doctor în geologie, specialist în cristologie*) şi băiat de casă prin curtea regală se îmbrăcau cochet şi mulat şi purtau ochelari gen John Lennon, ca nişte metrosexuali**.

În minunata cetate iluminată şi fericită lucrurile nu stăteau însă chiar pe roze; la o privire nu foarte atentă remarcăm existenţa oştenilor echipaţi cam în stilul celor din Evul Mediu târziu, dar cu o pronunţată tentă sportivă şi o nuanţă subtilă de Armani. Şi, pentru ca surpriza să fie totală, vă mărturisesc că Elco nici măcar nu e personajul foarte principal (rolul său, deşi important, nu e chiar definitoriu), ci Tal e vioara întâi. Tal, băiat frumos, are o garsonieră drăguţă în Illumina, cu şemineu în loc de televizor deasupra căruia tronează mare, tabloul părinţilor. În această atmosferă din ţara Haskiliei vin norii negri la propriu şi la figurat. Aklorienii un popor barbar, vizigot, ostrogot şi hain pot trăi doar năvălind asupra Haskiliei paşnice. Tal, împreună cu doi camarazi împiedecaţi în lupte şi nesemnificativi porneşte într-o primă misiune spre New Brightwater, un orăşel aflat pe malul mării, pentru a o salva pe prinţesa Ailish, o răsfăţată şi jumătate, rebelă adolescentină care se bagă în toate încurcăturile posibile. După numeroase aventuri în stânga şi în dreapta, înainte şi înapoi cu Tal şi Ailish pe hărţile pe care le ai, după ce level-up-rile le faci relativ uşor şi începi să rezolvi tot relativ uşor orice situaţie de luptă, trebuie să mergi în Shadani-Mo, locul de origine al puternicei, durei, frumoasei, şi bunei luptătoare pentru drepturile, pacea, şi prosperitatea poporului ei, Buki, caracterul opus Ailishei.

Cam de aici, începi să simţi că întâmpini rezistenţă, păianjenii şi spiritele lupilor (foarte rele şi palpabile) par să fi trecut înainte pe la A.M.J. (Academia Militară







Japoneză), specializarea arte marţiale şi otrăvuri. Tal şi Buki se luptă foarte frumos, Tal cu sabia (are o minicolecţie de săbii interschimbabile) şi Buki cu nişte gheare multifuncţionale (îi folosesc să se şi caţere) şi nişte combo-uri foarte spectaculoase, iar Ailish şi Elco dotaţi cu ceva arme primitive ale genului FPS, dar suficient de moderne pentru epoca lor RPG-istă stau în spate şi trag foc după foc energetic. Ultimi doi formează un fel de artilerie uşoară.

Tal, acest antimonstru', foloseşte nişte săbii măiestre, iar cu un control simplu reuşeşti unele combo-uri de impact atât de imagine cât şi asupra adversarilor.

Când „e mulţi" călare pe tine şi începi să simţi claustrofobie şi înmuierea picioarelor de emoţie (oricum când au probleme, fiecare personaj te cheamă şi îşi spune nevoia), din două clicuri (mouse stânga/mouse dreapta) îi atingi pe toţi într-o mişcare graţioasă; îi atingi mai mult la sentiment, însă, suficient pentru a-ţi pregăti loviturile din fundu'grădinii, în care băiatu' Tal specializat în Canada la tăiat pădurea, îmi apucă săbiocul (sabia Mojo e preferata mea) cu ambele mâini şi loveşte cu sete producând pagube semnificative în fizicul nesimţiţilor de adversari. Dacă nici aşa nu biruie (de obicei după câteva level-up-uri, când răsufli uşurat că lupta s-a terminat, mai apar alţii şi alţii, mai puternici decât precedenţii), apelează la arsenalul nebănuitelor puteri Iron Warrior, un scut energetic care protejează toată echipa, Shin Splitter o lovitură super energetică de atac care pe adversari mai puţin puternici îi termină din prima, iar dacă treaba e groasă rău de tot şi îl apucă disperarea sau cinismul, are în dotare o mini bombă atomică, Sword of Ashuran. Cu aceasta, Tal termină tot, o lumină mare albă, apoi, într-o clipă, health-ul inamic se termină ca şi combustia, spontan. Probabil că programatorul game-ului, traumatizat de istoria ţării, le-a oferit personajelor sale şansa pe care ţara sa nu a avut-o. Parcă îl văd seara la ceasul rugăciunii: „O, zeii mei dă-ne nouă arma ultimativă! Cu neutroni, hidrogen şi plutoniu că suntem un popor paşnic şi bun".

A doua mare luptătoare e Buki. Măiculiţă Doamne! Să te ferească Dumnezeu de aşa nevastă. Păi, cum se mişcă femeia asta! Ce mi ţi-i ciopârţeşte pe inamici!

Da' cum intră în ei! Înarmată cu Shalizeh, un fel de gheare pe care le poartă la cingătoare ca John Wayne pistoalele, suava Buki execută nişte combo-uri de uiţi de toate şi o încasezi. Din dotarea suplimentară, Buki scoate un Spirit Wind, de care se bucură toată gaşca şi cu care, o dată activat, trebuie să loveşti cât mai mult în adversari pentru că fiecare lovitură îţi creşte health-ul. Dar poate cea mai spectaculoasă e Storm Kick, în care Buki îşi foloseşte pe deplin calităţile de femeie, cu picioare lungi, pentru că se ridică pe braţe, picioarele fiindu-i în aer, se roteşte în sfoară (cu 5.000 rotaţii/secundă) ca un titirez producând pagube importante.



Toate personajele au opţiunea individuală a modului în care abordează o luptă: atac, apărare sau retragere. De asemenea, au mai multe opţiuni de înarmare, po-trivite caracterului şi rolului, iar cu banii pe care îi găseşti poţi cumpăra tot felul de poţiuni folositoare mai apoi pe parcursul game-ului.

Pentru a încerca anticalităţile combatante ale metrosexualului sau prinţesei selectează în luptă unul dintre personaje. Te vei simţi ca „Titanicul" în faţa gheţurilor sau ca un tanc la vânătoare de iepuri.

Impresia pe care mi-o creează jocul, dincolo de standardele mai mult sau mai puţin respectate ale genului RPG, e că un japonez cu umorul specific asiatic şi cu un aparat foto la gât a călătorit în toate locurile lumii (de exemplu, civilizaţia Shadani are elemente africane, amerindiene etc.), a citit toate romanele şi poveştile siropoase cavalereşti şi s-a perindat prin toate timpurile, iar la întoarcere, limitat fiind de condiţia sa de asiatic, a făcut un game.

SNIPER BELIT
marius@pcgames.ro

Punctaj
SUDEKI



PRODUCĂTOR	Climax
PUBLISHER	Zoo Digital
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- \+ combo-uri reuşite
- − dar numai la două personaje, story plictisitor
- − grafică învechită
- − atmosferă „pe lângă"

Grafică	*71%*
Sunet	*74%*
Gameplay	*67%*
Atmosferă	*72%*

71%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

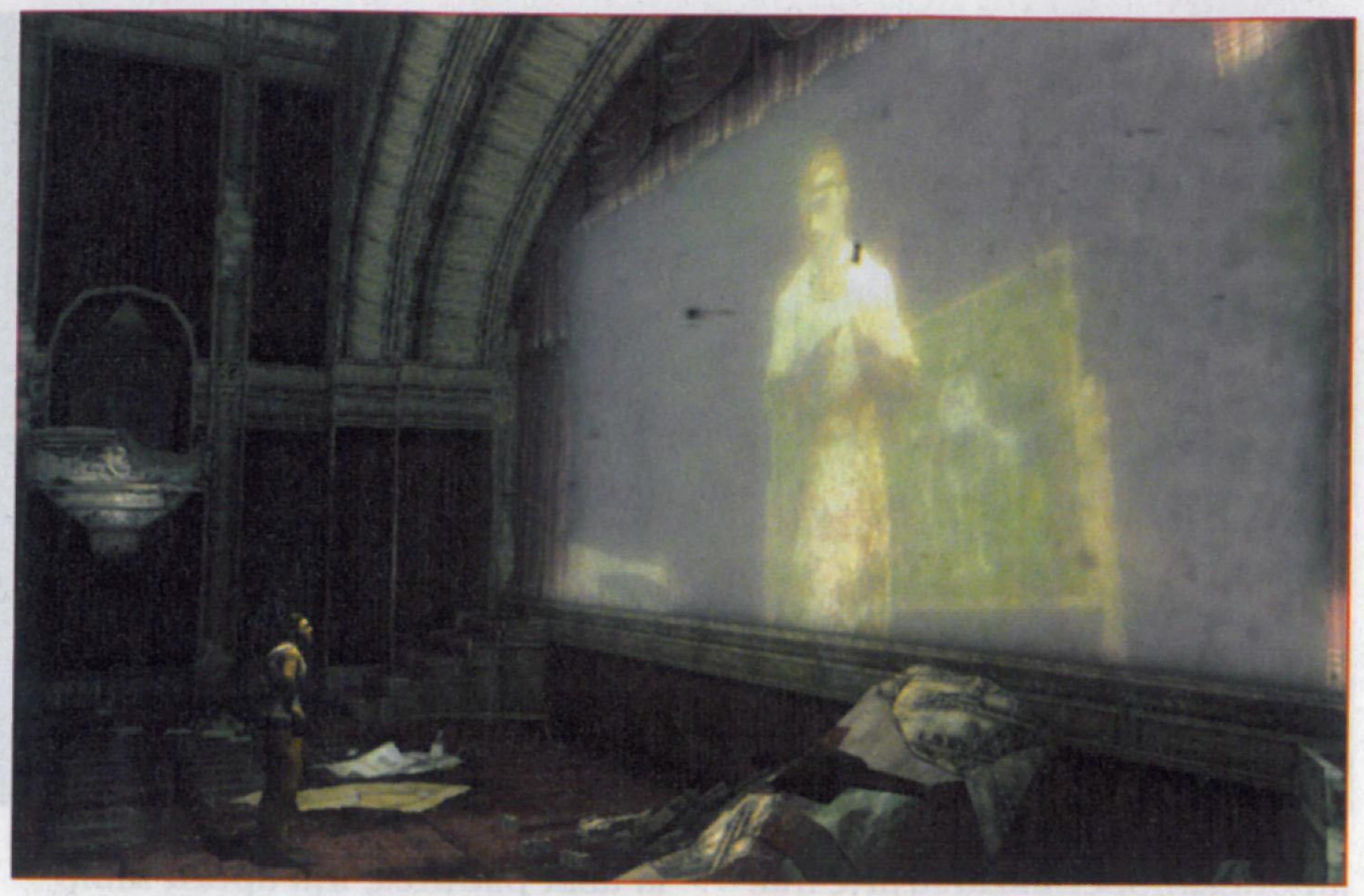
JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

Note la prima pagină

*Cristologie – (nu e domeniu al teologiei) e ştiinţa care îl învaţă pe Elco cum să identifice, să preţuiască şi folosească uriaşele cristale în folosul comunităţii.

** Metrosexual – locuitor de sex masculin al marilor metropole, heterosexual, care acordă o mare importanţă imaginii, astfel că îşi face pedichiura, manichiura, se coafează, şi acordă o mare importanţă îmbrăcămintei, uneori adoptând şi un comportament cochet.





The Suffering: Ties That Bind

18+

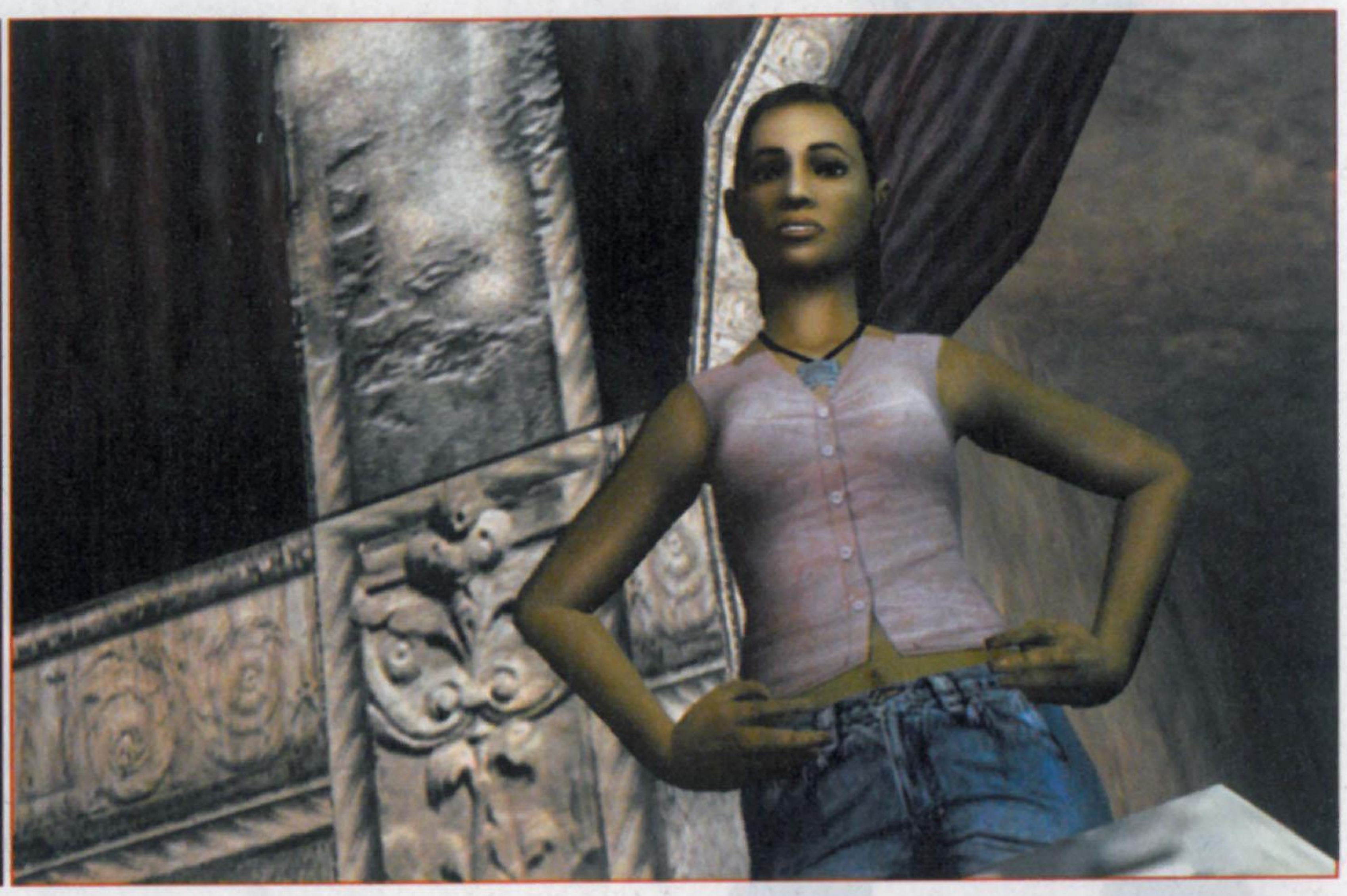
Anul trecut, Midway a încercat să ofere tuturor celor interesaţi de genul horror un joculeţ care să dea, pe lângă interminabilele bălţi de sânge, şi ceva acţiune, inamici flexibili şi monştri dintre cei mai urâţi. Problema jocului a fost că, deşi mustea de acţiune straight up şi de destulă adrenalină cât să satisfacă orice casual gamer, nu avea nimic mai mult. Un control ciudat, ca să nu spun greoi, nişte arme care nu "puşcau" cum ar fi trebuit să o facă, plus o grămadă de bug-uri ce m-au făcut de multe ori să comit infracţiunea "Alt+F4".

Jucând rolul unui mic tutorial, povestea face cale întoarsă pe post de flash-back cu cinci ani în urmă, undeva prin perioada în care Torque a făcut prima dată cunoştinţă cu peisajul din spatele gratiilor. Pe lângă funcţia de tutorial, această scenetă pregăteşte plotul jocului, încheindu-se rapid şi aruncându-ne fără avertismente în prezent, unde Torque călăreşte cu dibăcie o barcă, fugind de mama focului de pe Carnate Island spre Baltimore. Credea el că aşa va scăpa de toate problemele. Ei bine, se pare că Baltimore a fost între timp invadat de aceeaşi monştri răi pe care te-ai chinuit să îi umileşti în puşcărie. Bineînţeles, nici un joc care se respectă nu uită să îţi pună câteva întrebări existenţiale, pe care să le mesteci cam pe tot parcursul acţiunii. Ce e Fundaţia, şi de ce vor membrii ei să te captureze cu atât patos? Cine e nenea Blackmoore, şi de ce avem impresia că toate lucrurile nasoale care ţi s-au întâmplat ţie şi familiei tale au legătură cu el? Următoarele 15 ore (sau 20, în caz că faceţi ca mine şi vă uitaţi la toate crăpăturile din pereţi pentru a analiza calitatea texturilor), vom trăi, căutând răspunsurile la aceste întrebări. Vom trăi, ce-i drept, însă am rămas cu impresia că producătorii cam uită să se ocupe puţin şi de plot-ul jocului, marşând cam prea mult pe acţiune.

Acţiunea... Hmm. Măcar ea e la fel de straightforward. Problema este că, în capitolul combat (unul dintre puţinele capitole la care prequel-ul a strălucit oarecum), nu mai găsim aceeaşi satisfacţie ca anul trecut. De ce? Din cauza armelor. Chiar dacă, la un moment dat, vom fi capabili să cărăm două arme simultan (ceea ce, în mod firesc, ar trebui să ne crească puterea de foc) şi chiar dacă ne vom întâlni pe parcursul jocului cu tot felul de pistolaşe, puşti, arme automate, lansatoare de rachete şi grenade, feelingul acestora este departe de a compensa diversitatea lor. Pe scurt, sunt nasoale, nişte arme de muieri. Par exemple, pistolul Colt pare un trandafir cu care îţi mângâi drăgăstos oponenţii, iar armele automate par a avea damage egal cu zero. Descarci un







încărcător întreg în scăfârlia unui monstru, iar acesta tot mai are puterea de a veni spre tine. Majoritatea zonelor din joc sunt configurate din spaţii închise şi înguste, drept pentru care lansatorul de rachete îşi găseşte o utilitate redusă. Ne rămâne aşadar opţiunea shotgun-ului, care este utilă doar de la apropiere, şi M-60-ul, care este însă mai rar la vedere decât artefactele epice din **World of Warcraft**, iar atunci când apare, deţine foarte, foarte puţină muniţie.

Toate aceste elemente par a facilita folosirea cât mai frecventă a creature form-ului. Avem, pe ecran, un sanity meter, care, o dată plin, ne permite să activăm aspectul fiarei, atacurile acesteia fiind destul de brutale şi producând o cantitate destul de serioasă de damage, nefiind, însă, defel spectaculoase sau satisfăcătoare. În plus, un număr destul de respectabil de inamici pot fi pulverizaţi doar folosind această abilitate, drept pentru care ne vom petrece o grămadă de timp umplându-ne sanity meter-ul pentru a putea folosi butonul de shift. Ne vom da foarte repede seama, însă, că această abilitate are neajunsurile ei. Contra unui grup de inamici ranged, nu avem nici o şansă şi vom fi lichidaţi cât ai zice peşte, iar durata ei foarte scurtă, de aproximativ 10-12 secunde, necesită din partea jucătorului nişte reflexe bune şi o precizie deosebită.



Overall, **Ties That Bind** oferă o continuare clasică, fără însă a aduce inovaţiile care l-ar fi făcut demn de numele "sequel". Producătorii au marşat prea mult pe elementele centrale ale primului **Suffering**, mai mult, au stricat puţin gameplay-ul din cauza combat-ului prea puţin satisfăcător.

SERIOUS SPAM DOI
paul@pcgames.ro

Punctaj
THE SUFFERING - TtB



PRODUCĂTOR	Surreal
PUBLISHER	Midway
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 27 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani

PRO & CONTRA

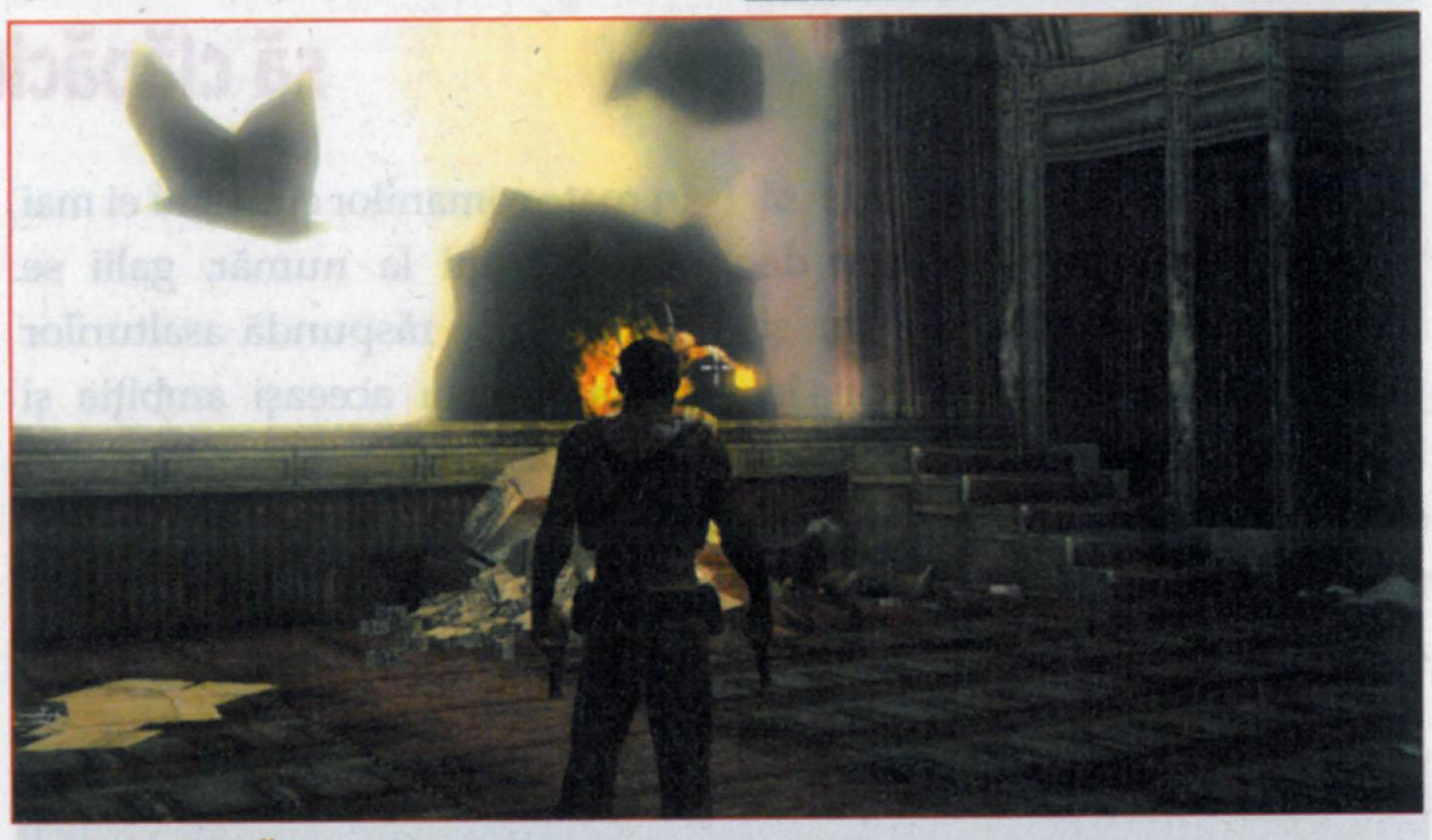
- + control bun
- + sunet şi grafică reuşită
- − armele
- − neinteresant

Grafică	80%
Sunet	81%
Gameplay	73%
Atmosferă	77%

78%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,7 GHz	CPU	- 2,5 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
TOTAL OVERDOSE, THE SUFFERING



AM AUZIT CĂ săptămâna asta rulează Doom The Movie...



DESCHIDE UŞA, CREŞTINE, ţi-am adus o Stea...





Asterix&Obelix XXL 2: Mission Lasvegum

Par Toutatis! Par Bélénos! Par Odin! Par exemple, iată că Asterix şi Obelix XXL 2 nu s-a lăsat mult aşteptat şi, de data aceasta, avem ocazia să clăpăcim romani prin Las Vegas, pardon, Lasvegum.

Mai, mai că nu îţi vine să crezi că romanii, atât de vestiţi prin vitejia lor şi prin faptul că erau de neînvins în lupte, se împiedică de un biet sătuc. Doi dintre „cei mai viteji şi mai drepţi dintre gali", nominem Asterix şi Obelix, le cam pun beţe în roate romanilor cum ştiu ei mai bine. Puţini la număr, galii se îndârjesc să răspundă asalturilor romanilor cu aceeaşi ambiţie şi ingeniozitate de care au dat dovadă până acum.

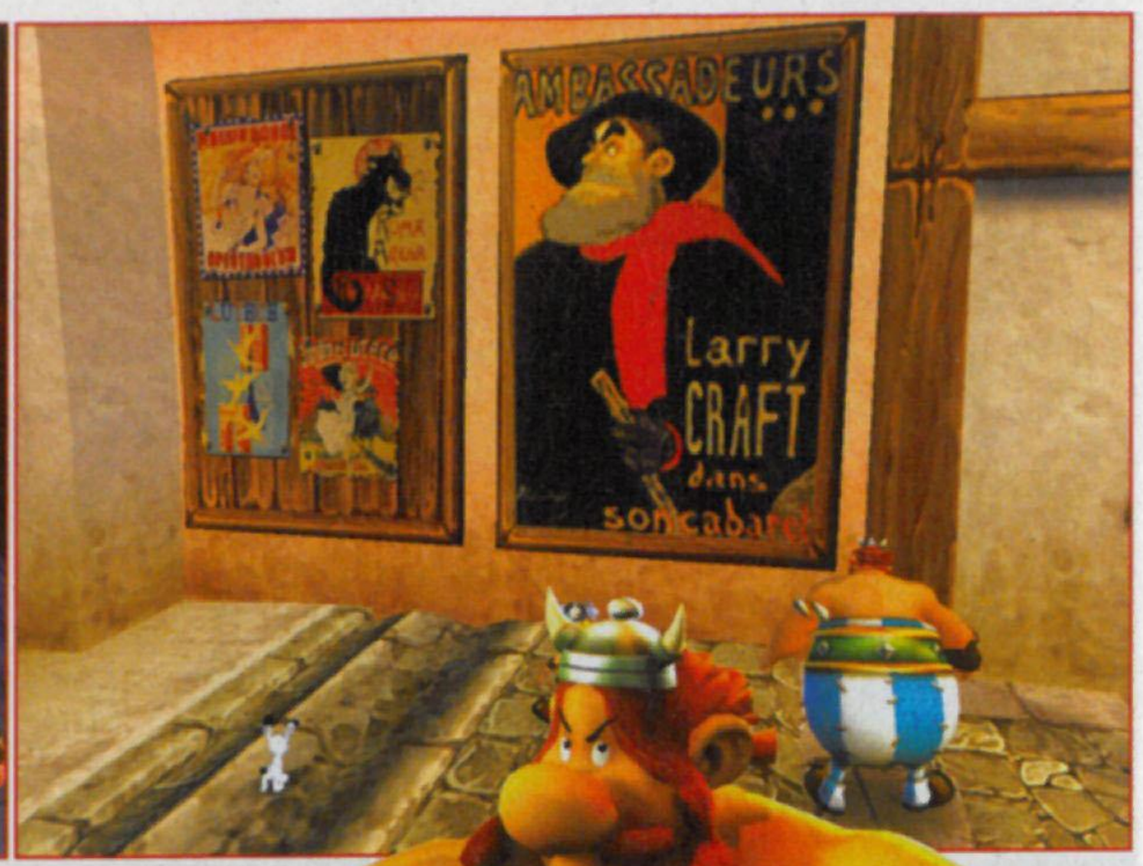
Totul începe în momentul în care Cezar, simţindu-se nedreptăţit pentru că nu i se dăduse tot ce i se cuvenea cezarului, se hotărăşte să cucerească sătucul galic ce îi punea probleme tot timpul. Prin urmare, dictatorul îl sustrage de la o întâlnire între magi pe Panoramix, cel care făcea licoarea dătătoare de puteri celor mai slabi la capitolum astă. Toate ca toate, dar eroii noştri, adepţii banchetelor pantagruelice şi luptelor titanice, pleacă în misiune unde altundeva decât la Lasvegum (oraşul consacrat jocurilor de noroc şi luptelor între gladiatori 24/7). Ghidul lui Asterix şi Obelix este Sam Fisher cu statură de gal getbeget, uşor de recunoscut după cele trei puncte verzi deasupra capului. Ca să-l salveze pe Panoramix, eroii noştri sunt supuşi unor tratamentos malos din partea romanilor, în sensul că trebuie să se lupte din răsputeribus cu aceştia sau să „rezolve" diferite enigme pentru a deschide uşile.



Brevis, cam acesta ar fi subiectul jocului **Asterix şi Obelix XXL 2**.

Prima impresie pe care am avut-o jucând acest joc, a fost, oau, ce grafică drăguţă, ce animaţii reuşite... cu siguranţă o să-i atragă pe toţi, mai ales pe copii. Totul este clar şi debordează de culoare. **Asterix şi Obelix XXL 2** te plasează într-un vârtej de referinţe ale jocurilor PC, mergând de la cea mai evidentă până la cea mai discretă. Inserate atât în gameplay, cât şi în realizarea decorurilor, acestea dau un plus jocului, definindu-i caracterul. Verum, este amuzant să regăseşti logo-ul din **Quake** fin strecurat în emblema romană! Mai mult decât atât, în afară de Sam fişcurătorul, o mai regăsim sau, mai bine zis, îl regăsim în tabăra adversarilor pe centurionul Larry Craft. În acest





delir generalizat, unde un legionar deghizat în Sonic se bate alături de un Rayman în armură romană, imediatix se regăsesc mărcile specifice.

În ceea ce priveşte combourile, acestea sunt interesante, ba chiar spectaculoase. Producătorii şi-au dat silinţa şi au dotat fiecare personaj diferite efecte, care îţi încântă privirea. Există diferiţi adversari care au deasupra capului nişte cadouri pe care car fi bine să le luaţi, pentru că nu se ştie niciodată ce putere ascunsă au. Tehnica de înşfăcare a cadoului este să săriţi pe capul inamicului şi apoi să îl loviţi. Oricum aceasta vă este descrisă în josul ecranului, aşa că nu vă faceţi probleme. Asalturile respective vă vor servi, grosso modo, la a vă recupera din bonus-ul de viaţă, multiplica punctele, sau obţine poţiuni magice care vă fac mult mai puternici pe o perioadă scurtă de timp. De asemenea, mai puteţi colecţiona nenumărate coifuri care vă vor ajuta fie la plata care se cere pentru a intra într-un nivel, fie să vă întregiţi colecţia de cărţi poştale sau de diferite figuri de luptători etc.



În definitivix, **Asterix&Obelix XXL2** este un joc destul de linear, adică trebuie să faci aceleaşi lucruri: să te baţi, să aprinzi torţe care la final îţi vor debloca noi porţi, etc. Totul ţine, de facto, de sensul tău de logică şi orientare, şi trebuie să fii cu ochii în patru ca să nu-ţi scape ceva, vreun buton ascuns pe undeva, de exemplu, care să te facă să rămâi câteva minute bune căutând nu ştiu ce.

Personajele cu care puteţi juca sunt fie Asterix, fie Obelix, iar căţelul Idefix îi muşcă de ce apucă pe duşmanix, luând o viteză ameţitoare. Pe cei doi, îi poţi schimba ori de câte ori doreşti.



Ca un minus, aş aminti nenumăraţii romani pe care trebuie să-i căsăpeşti, având de cele mai multe ori un anumit număr şi abia apoi ţi se deschide un pasaj. Pe romani îi mai poţi folosi şi pe post de bici şi să-i arunci într-un cerc similar cu cel de la darts. Până să faci tabula rasa tot ce ţi-ai propus, cam faci scurtă la mână activând tot felul de combo-uri.

Un ultim aspect care readuce jocul pe rampele calităţii, rămâne realizarea grafică, expunerea de decoruri superbix detaliate, observându-se grija evidentă de a reflecta ceea ce prezentau benzile desenate. Din când în când, sau cel puţin până te obişnuieşti, camera îţi cam dă de furcă, nefiind manevrabilă mai deloc.

Credeţi-mă, merită să vă opriţi asupra acestui joc din trei motive: grafică, combo-uri şi umor cât încape. Fanii benzilor desenate ştiu de ce!

FRĂGUTZA

Punctaj
ASTERIX&OBELIX XXL 2



PRODUCĂTOR	Etranges Libellules
PUBLISHER	Atari
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 35 euro
VÂRSTĂ	de la 7 ani

PRO & CONTRA

+ grafică reuşită
+ idei bune
+ atmosferă de benzi desenate

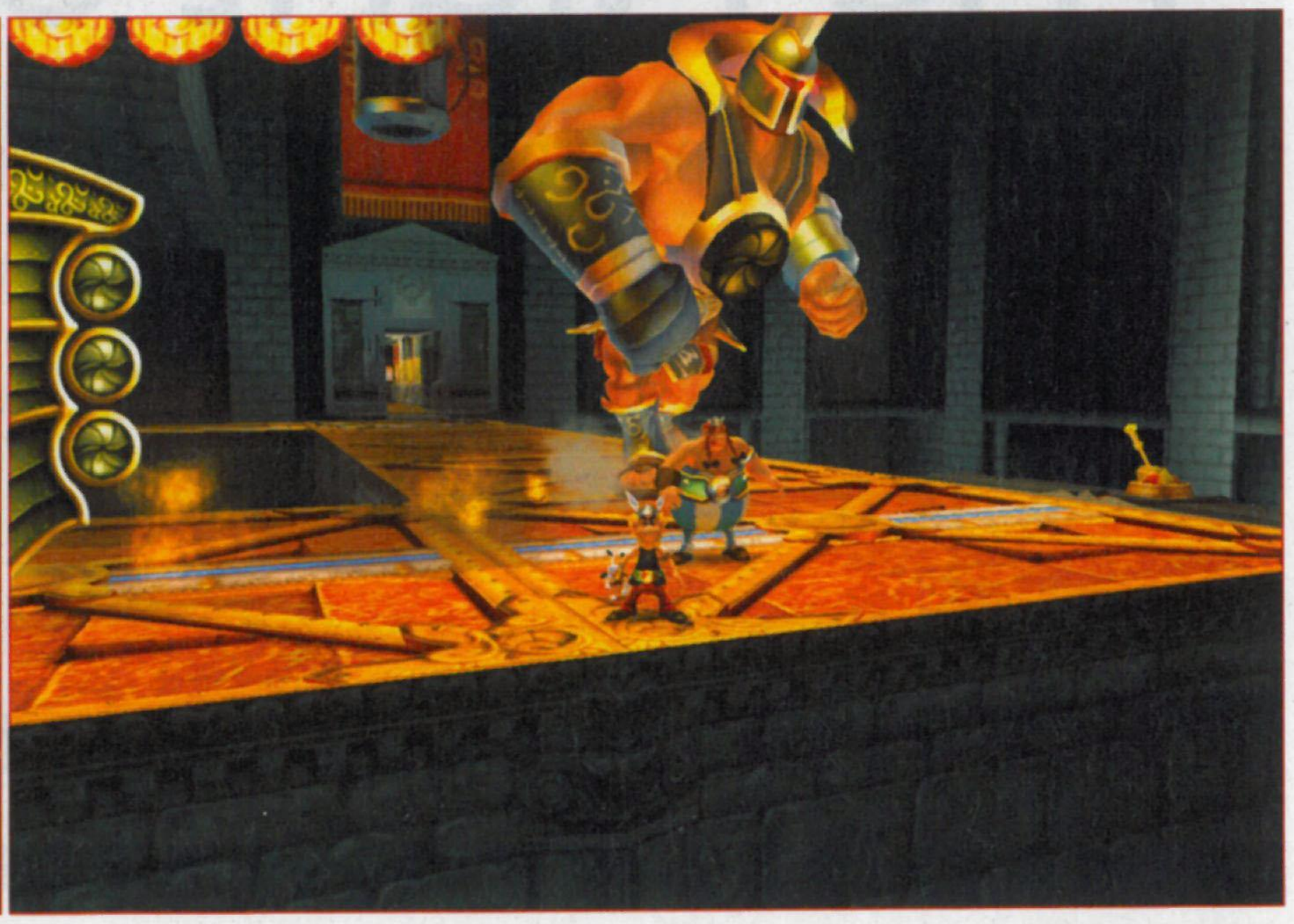
− repetitiv
− foarte scurt

Grafică	85%
Sunet	79%
Gameplay	83%
Atmosferă	85%

83%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 1,4 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 32 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MADAGASCAR, SHREK 2: TEAM ACTION



Gothic II: The Night of the Raven

În noaptea liniştită, pădurea întunecată este luminată de un foc de tabără încins în mijlocul unei poieniţe... Dansul limbilor de foc este admirat de un şaman bătrân şi un aventurier obosit. **Cei doi încearcă să găsească un limbaj comun, dar fiecare încercare pare sortită eşecului... Dintr-o dată, întrerupând tăcerea, un corb se aşează pe una dintre crengile celui mai apropiat copac. Scoate nişte cârâituri şi apoi zboară deasupra capului aventurierului lăsând să-i cadă o pană.** Încet, bărbatul cu trăsături ferme ridică pana şi o priveşte îndelung! Dintr-o dată se pomeneşte că înţelege vorbele şamanului... Poate începe aventura!



O DUŞCĂ DE SPIRT şi un foc prietenos... Aşa mi-am pierdut podoaba capilară!



GRAND CANNYON Vânătoarea de cactuşi este un sport serios doar pentru cei răbdători

După îndelungate aşteptări, aproape uitat deja, fără prea mult circ, frumos şi în linişte, a apărut add-on-ul celui mai cunoscut RPG european. La mai mult de un an, în sfârşit, a sosit **Night of the Raven** în engleză. Indiferent dacă aţi răbdat sau nu neînţelegerea limbii germane, a sosit timpul să vă aruncaţi din nou în lumea lui **Gothic II**.

Ne-am obişnuit că add-on-urile, indiferent dacă continuă povestea ori dacă încep una nouă, sunt prezentate de obicei prin intermediul unei uşi (denumire generală pentru orice fel de poartă, portal, tunel interdimensional etc.). Acestea fac trecerea din lumea veche în lumea nouă. Producătorii de la Piranha Bytes au încercat însă marea cu degetul, şi au propus o nouă perspectivă: rejucarea întregii poveşti. Dar nu oricum, ci sub forma unui director's cut uriaş. Astfel, în loc să se ocupe de ţesutul unui nou fir epic, ei au îmbunătăţit povestea deja existentă. Astfel, cele 30 de ore aduse în plus nu se concretizează în ceva alipit jocului original, ci prin multe îmbunătăţiri şi detalii aduse povestirii iniţiale. Noile evenimente, noile NPC-uri, noile locuri, toate au fost integrate în mod natural, producătorii având grijă ca fiecare detaliu să fie la locul său. De asemenea, există acum multe scurtături pentru cei care au parcurs deja jocul. De exemplu, vechiul tău prieten Lares este acum un om mult mai influent şi prin contactele lui îţi poate aranja cale liberă în tabăra mercenarilor. Datorită vorbelor lui, aceştia te vor accepta fără să mai fii nevoit să parcurgi toate quest-urile de iniţiere. Această soluţie este una cât se poate de viabilă, facilitând accesul veteranilor către noul conţinut.

Printre acestea se numără noua lume Jharkendar, unde vei petrece circa 5-10 ore. Aceasta este o parte mai ascunsă a Khorinis-ului, având cam jumătate din mărimea acestuia. Noua lume este mult mai spectaculoasă atât din punct de vedere al realizării vizuale, cât şi al conţinutului. Producătorii au ţinut morţiş să modifice şi sistemul de joc. Aşadar, şi evoluţia personajului tău a devenit mult mai complexă. În continuare primeşti câte 10 puncte la fiecare nivel, dar strength şi dexterity pot fi crescute acum până la 200. Maeştrii cer de la 1-5 learning points pentru ajutorul lor – cu cât te situezi la un nivel mai înalt, cu atât mai scumpă este învăţătura. O adiţie importantă sunt şi diferitele plăci de piatră, care, după ce reuşeşti să descifrezi limbajul în care au fost scrise, te ajută la îmbunătăţirea skill-urilor. Întreg sistemul este schimbat şi îmbogăţit... ca nimeni să nu se plictisească. Cu aceste îmbunătăţiri, s-a schimbat însă şi dificultatea jocului: **NotR** este chiar greu (la cererea comunităţii)! Animalele paşnice sunt mai rare, la fel şi poţiunile. Jocul este acum mult mai închegat şi s-ar putea să câştige şi simpatia celor cărora nu prea le-a plăcut **Gothic II**.

Din punct de vedere tehnic **NotR** la rămas aproape identic cu originalul producătorii adăugând doar câteva efecte grafice mai de actualitate. Dar nici nu ne-am fi aşteptat la altceva, având în vedere modul în care a fost construit jocul. Până la sosirea lui **Gothic III** ne mulţumim şi cu acest engine.

În pofida faptului că este neobişnuit, **Night of the Raven** este un expansion deosebit de reuşit. Totuşi, este recomandat ca cei care acum fac cunoştinţă cu lumea lui **Gothic**, să instaleze iniţial originalul şi apoi add-on-ul. Un singur lucru putea să-l facă şi mai bun: dacă ar fi apărut deodată varianta engleză şi cea germană.

SIGISLUD FREUDELEAN
jacint@pcgames.ro





Punctaj
GOTHIC II - TNotR

PRODUCĂTOR	Piranha Bytes
PUBLISHER	Atari
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

- + NPC-uri mai lucrate
- + o poveste şi mai reuşită
- + atmosferă mai palpitantă
- − dificultate exagerată, pe ici pe colo

Grafică	82%
Sunet	84%
Gameplay	94%
Atmosferă	93%

88%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,8 GHz	CPU	- 2,4 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GOTHIC II, NEVERWINTER NIGHTS



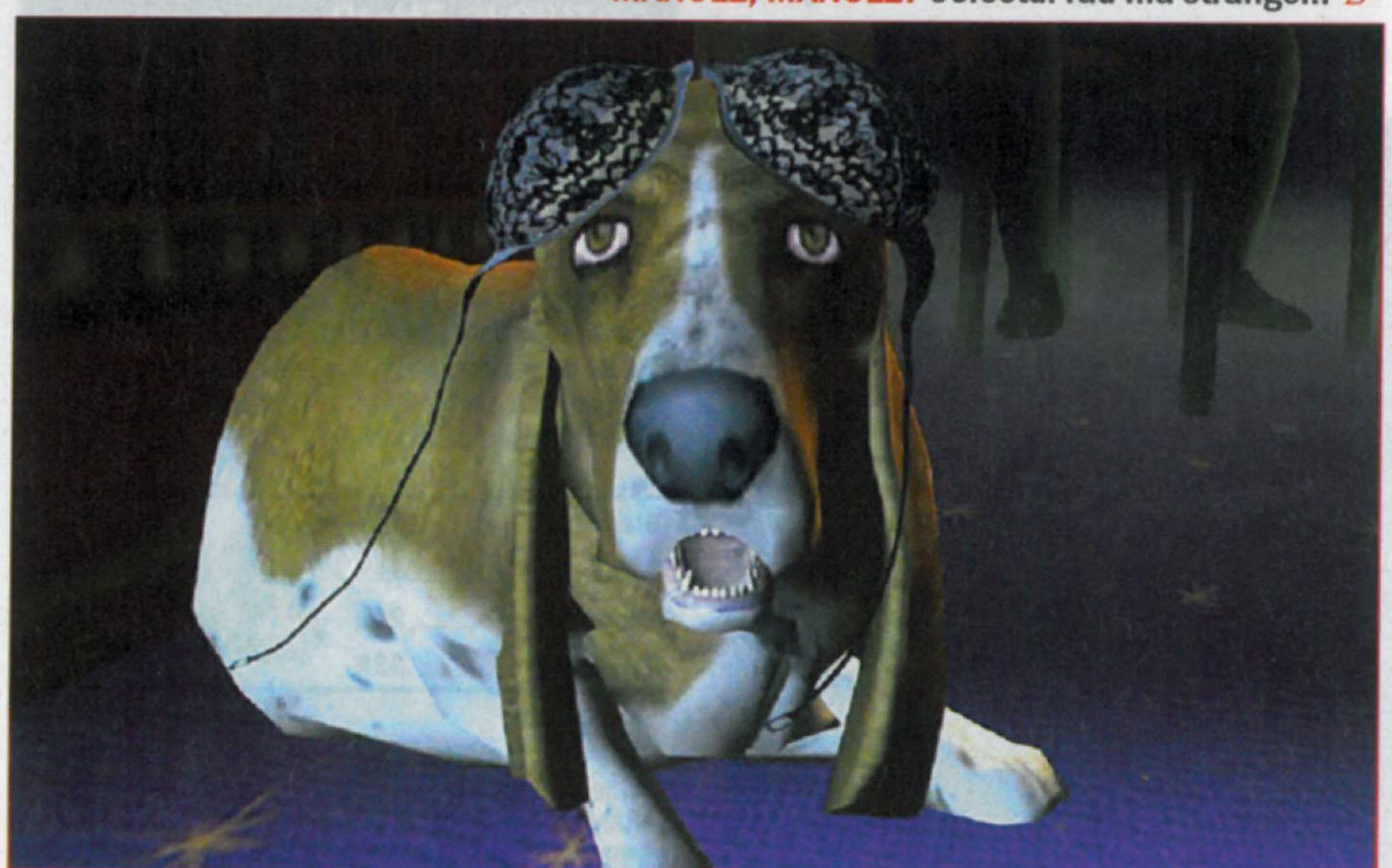




OGLINDĂ, OGLINJOARĂ, Cu cine mă voi întâlni deseară?



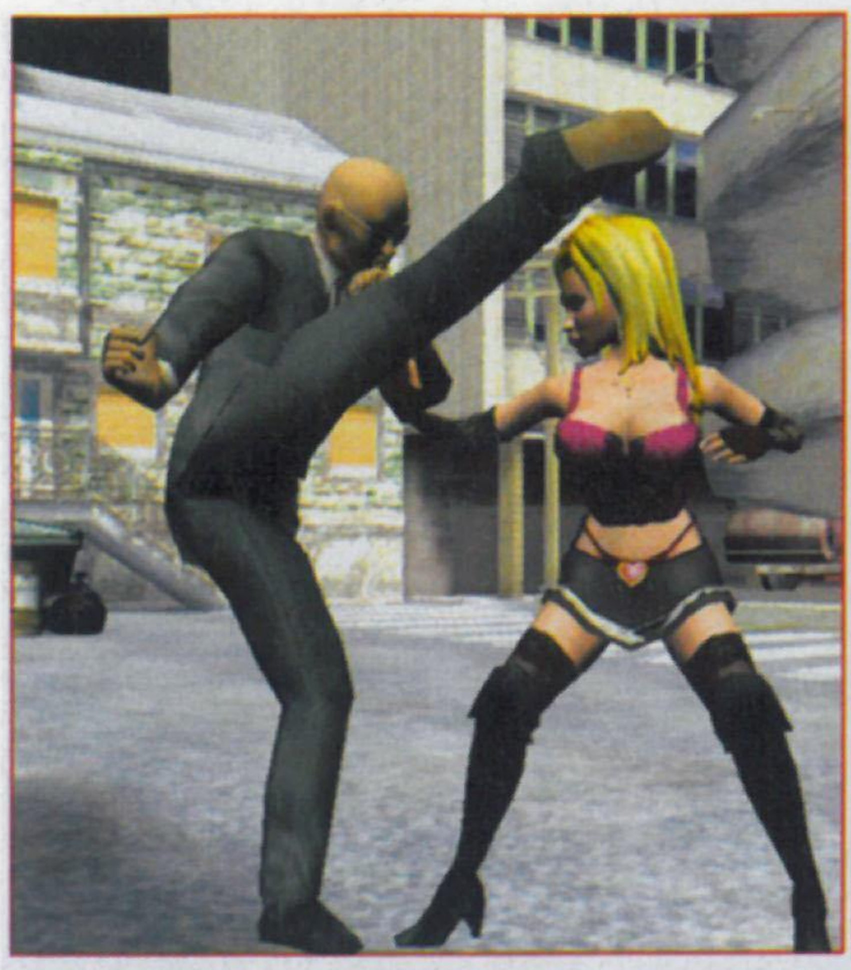
MANOLE, MANOLE! Corsetul rău mă strânge...



COLECȚIA TOAMNĂ-IARNĂ, prezentată de manecaninu` Dusty Dezbrăcatu`

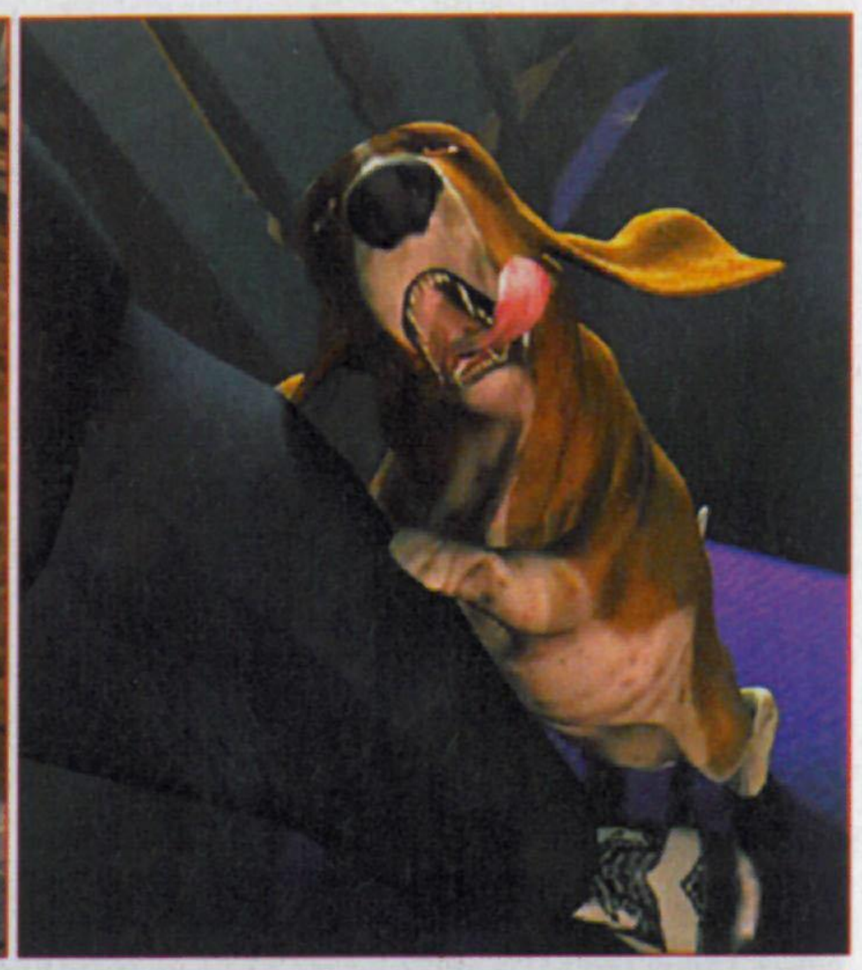
18+ Lula 3D

Într-un biet cartier cunoscut sub numele de Beverly Hills, Lula, cu o experiență și chibzuială de matroană, locuiește într-o modestă vilă după cum își mărturisește sieși. E atât de modestă, încât împreună cu piscina, garajele, căsuța lui Fred, portarul și bodyguard-ul are cam un hectar. O prosperă afacere și-a găsit cuibușorul în viluța Lulei, unul din acele locuri din State în care afacerile și plăcerea se întrepenetrează cu succes. Dar, deși acum are un nou look și aceleași forme bine evidențiate și cu dărnicie arătate, draga de Lula nu poate evita o criză. Nu o criză de isterie a actrițelor goale ce se bucură de plăcerile „platoului de filmare", ci una mult mai gravă. Într-o noapte, când toată lumea se relaxa prin sexuri bine garnisite, cu unelte vibratoare, niște răuvoitori au răpit unele fete cu rol esențial în afacere și în plăcere. Dar, poliția nu poate fi implicată, lesne de înțeles de ce. Plăcerile profitabile stârnesc suspiciunile fiscului și a oamenilor legii care nu au decât de suspiciuni în capete, atunci când sunt stârniți. Și cum Lula nu are ce face cu suspiciunile, în urma unei discuții lămuritoare cu Brian, producătorul se înarmează cu tot ce are la îndemână și pornește propria investigație cu privire la dispariția personajului. Și are cu ce se înarma. Ia să trecem în revistă (la propriu și la figurat) armele acestui FPP (First Person Pussy). Reviste cu conținut stimulant, pernuțe pentru protecția poponețului, numere de telefon de la principalele cluburi selecte de profil, încet și sigur ne apropiem de cele mai tari arme; sticle de vodcă și lichior, shotgun uriaș, negru, cu șase baterii și mișcări bine proiectate pentru multiplele orgasme (necesare supraviețuirii în această lume crudă și rea), așadar un vibrator performant, și... inteligența-i nativă. Mai mult decât un biet polițist, Lula dispune și de arma secretă, când situația o cere. Triunghiul fatal care, cu o descriere metaforică și foarte evidentă, e format din doi pepeni uriași și dulci și o piersicuță zemoasă. Înarmată până în dinți, Lula își mai cheamă și un prieten, cel mai fidel, Dusty, basset-ul bătrân și pervers, prim fan al stăpânei Lula. Cu bună dispoziție și fără grabă (aveți posibilitatea setării care să o pună pe Lula tot timpul pe fugă, dar nu-i stă bine să alerge pe tocuri) Lula descoperă, rând pe rând, elemente care o conduc și care ne conduc, din cauză că suntem lipiți și la propriu și la figurat de personaj, spre cele mai pasionale experiențe înspre









rezolvarea cazului prin toate locurile meseriaşe ale S.U.A. (Las Vegas, canionul Colorado etc.).

La două lucruri se pricepe Lula cel mai bine: să convingă oamenii, indiferent de sexul lor, şi să-i desfete. La scenele cheie, sau mă rog, fierbinţi, beneficiaţi în preţul aceluiaşi joc de mici filmuleţe bine marcate cu dialoguri excelente. De exemplu:

- Ja, Ja, Ohhh!
- Schnnell! Schnell! Ahrrrr!

Sigur vă veţi aminti în liniştea căminului de acea perioadă a vârstei cel mai puţin reprezentată în beletristică şi simplă povestire orală: adolescenţa. Pentru că non stop sufletul Lulei stă să se reverse, ea nu alege, ci, pe parcursul jocului, împarte plăcere bărbaţilor şi femeilor deopotrivă. În schimb, primeşte informaţii. Întradevăr, expresia "a stoarce informaţii" se potriveşte cel mai bine cu metodele de investigaţie şi intromisiune ale Lulei. Să revenim şi să mai descoperim puţin din esenţa jocului. Off! Off! Eu am descoperit-o pentru o clipă, două, trei şi mi-am surprins un regret. Nu mai roşesc ca pe vremuri când mă uit la esenţa descoperită a unui astfel de joc, doar mă mai încrunt puţin şi mă întăresc pentru scenele în care urmează a mi se dezvălui din nou şi din nou farmecul esenţial a unui astfel de game.

Am observat că, uneori, redactorii de jocuri îşi aştern pe la sfârşitul articolului impresia generală despre joc. De această dată, mă voi conforma şi eu şi vă pot spune că game-ul **Lula 3D** mi-a lăsat o impresie puternică, adâncă şi răscolitoare, grafica şi reprezentările grafice m-au surprins într-un mod mai mult decât plăcut, ce mai, acest joc trebuie văzut, pardon, jucat şi ce să o mai lungim aşa degeaba... dar să vedeţi când a găsit Lula vibratorul, ouau... şi când, împreună cu Lisa Luju... apoi a venit Long Dong John Dong... Nuuuuu!

SNIPER BELIT
marius@pcgames.ro



FRATELE PAVEL SIDERAT în faţa Lulei, uită şi de bere şi de vodkă



MAI LASĂ TRAMVAIUL ĂLA! Hai mai bine şi joacă-te cu mine





Punctaj
LULA 3D

PRODUCĂTOR	CDV
PUBLISHER	CDV
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 20 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani



PRO & CONTRA

- + scene sexuale superbe
- + femei bune
- − e totuşi un joc de toată...

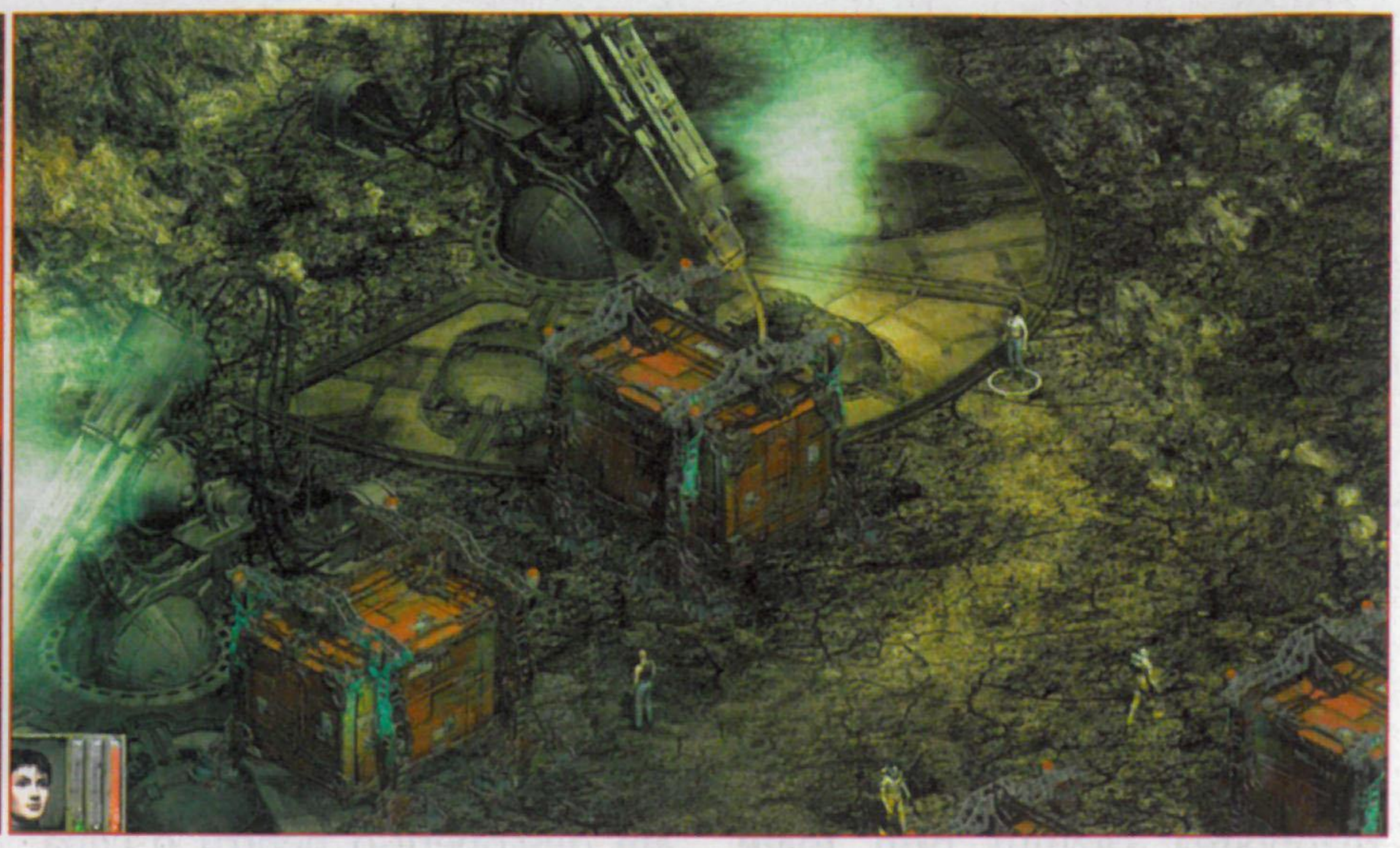
Grafică	80%
Sunet	75%
Gameplay	69%
Atmosferă	72%

76%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 64 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
LULA: THE SEXY EMPIRE



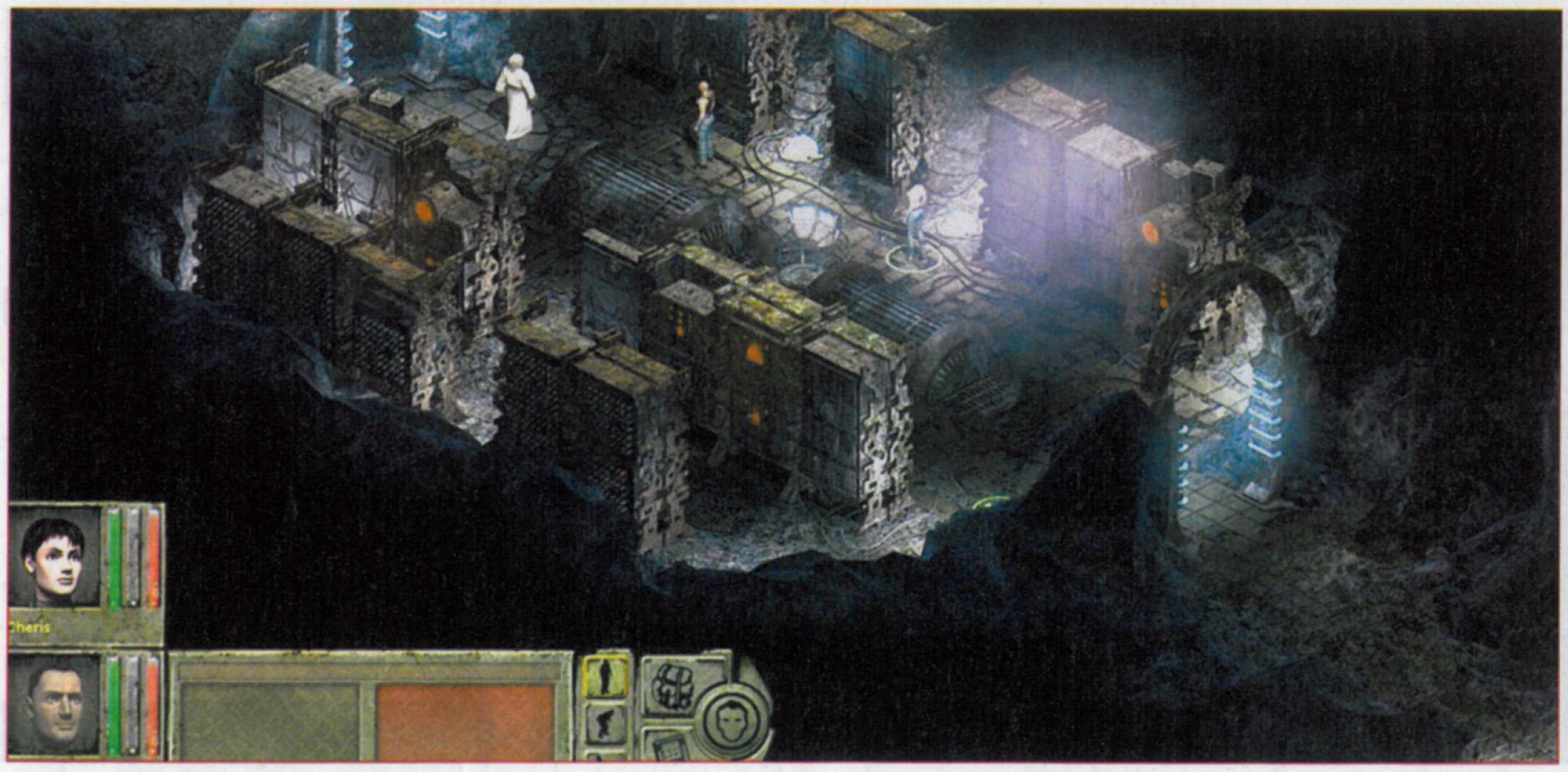


Metalheart: Replicants Rampage

Seria **Fallout** a fost şi este considerată una dintre cele mai reuşite creaţii în domeniul RPG-urilor, drept pentru care nu mai miră pe nimeni faptul că apar diverşi producători care încearcă să cloneze tot soiul de elemente, să le împacheteze frumos şi să spere că publicul larg va muşca din gluma proastă pe care o pregătesc. Acesta este şi cazul lui **Metalheart**, un joc care, în ciuda unor aspecte (nu puţine) ce l-ar propulsa în mod normal în topul preferinţelor jucătorilor, nu este deloc FUN. De ce spun asta? Pentru că producătorii nu au reuşit nicicum să muleze elementele de gampelay pe un stil de derulare al acţiunii cât de cât acceptabil. Spre exemplu, Movement-ul este dureros de încet. Pentru a traversa o regiune, nu este exclus să ne petrecem câteva minute preţioase din viaţă plângând în faţa monitorului şi aşteptând personajele să îşi mişte funduleţele în zona cu pricina, iar când primim quest-uri care se desfăşoară peste şapte mări, şapte ţări şi şapte areale, 30 de minute sunt din start pierdute în acest fel. Fie că trebuie să predăm un obiect, să recuperăm cine ştie ce artefact important sau pur şi simplu trebuie să hăcuim pe careva, reţeta pentru un joc deosebit de plictisitor este bine implementată.

Dialogurile şi subtitrările de ecran sunt, de multe ori, involuntar amuzante. Actorii par a fi treziţi din somn în momentul în care îşi citesc replicile, bătuţi în cap cu o rangă şi puşi să recite mai ceva ca puştii la Marile Adunări Naţionale. Ca să nu mai zic că sunetul de fundal se află undeva între foarte puţin şi deloc, cu o muzică cvasi-tehno ce nu impresionează. Grafic, stăm ceva mai bine. Personajele sunt surprinzător de bine detaliate, iar environment-ul este randat clar şi frumos. Cu toate că avem de-a face cu un isometric point of view, am fost plăcut impresionat de grija cu care s-a lucrat la aspectele grafice, însă, din păcate, asta nu salvează jocul. Cu o poveste relativ seacă, unde doi indivizi, un tanti şi un nenea, aterizează de voie de nevoie pe o planetă necunoscută, încercând cu disperare să ajungă acasă, **Metalheart** vine cu foarte puţine elemente pentru a convinge gamerii, fie ei şi casual, să îi acorde foarte mult timp. Păcat, deoarece, faţă de alte produse europene din ultimul timp, pare un joc finisat şi minuţios alcătuit.

SERIOUS SPAM DOI
paul@pcgames.ro



Punctaj
METALHEART:RR



PRODUCĂTOR	Akela
PUBLISHER	Dreamcatcher
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 27 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani

PRO & CONTRA

- \+ grafica
- \+ grija la detalii
- − BOORING
- − lipsa de profunzime

Grafică	80%
Sunet	68%
Gameplay	69%
Atmosferă	71%

72%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,3 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
FALLOUT


Sport Total. Lumea cailor putere. Zi de zi!
cotidian de sporturi
TE ABONEZI, CITEȘTI ȘI CÎȘTIGI!
CNR WRC
F1
MOTO
PLUS
RALLY-RAID, TURISME, US MOTORSPORT FORMULELE MINORE
AUTOMOBILUL NU ARE SECRETE PENTRU NOI!
SPORT TOTAL
mai mult decît fotbal
www.spt.ro
din 2005
cotidian de sporturi
luni și vineri
24 de pagini
o nouă imagine a site-ului Sport Total
www.spt.ro
Fii pe fază în fiecare secundă!
Peste 1.000 de știri pe lună • Live: fotbal, dar și cele mai importante competiții din motorsport • Galerie foto și video
La fiecare șapte zile, un nou concurs cu premii!

Heroes of the Pacific

Jocurile inspirate din al doilea război mondial se găsesc deja pe toate gardurile, rafturile magazinelor fiind pline de ambalaje decorate cu Panzere, uniforme de soldat, baghete de mareşal, şi avioane maiestuoase... **Tocmai din această cauză azi nu mai este suficientă o grafică decentă şi un model de zbor cât de cât autentic, pentru ca un simulator de zbor să aibă succes.**



De obicei simulatoarele de zbor se pot împărţi în două categorii: cele care sunt însoţite de manuale de dimensiunea cărţii de telefon din SUA (şi necesită o barbă şi mai lungă pentru a putea fi înţelese) şi cele ca **Heroes of the Pacific**. Cu alte cuvinte, simulatoarele pur sânge sunt la fel de greu de stăpânit precum caii de curse arabi, respectiv categoria arcade a simulatoarelor. Ele au niveluri tipice în care, urcându-te în carlinga unui vânător american, trebuie să dobori 50 de bombardiere japoneze, trebuie să distrugi porţile unei tabere POW sau trebuie să cureţi o zonă împânzită cu mine. Aceasta este şi reţeta de bază a noului joc publicat de Codemasters. În **Heroes of the Pacific** accentul nu se pune pe decolările perfecte, pe survolarea unei baze inamice timp de cinci ore de la 1500 de metri altitudine, pentru a putea arunca o bombă tactică ce poate să distrugă orice din Jizzlobistan (mai puţin buncărul inamic) şi apoi întoarcerea la bordul portavionului. Aici accentul se pune pe dogfight-uri care-ţi urcă nivelul adrenalinei până în stratosferă, pe scufundarea navelor de parcă te-ai juca cu bărcuţe de plastic în cadă, pe doborârea avioanelor inamice pe corpul cărora focul joacă un balet maiestuos... cu alte cuvinte accentul vine pus pe distracţia oferită de intensitatea acţiunii. Să te aşezi confortabil în fotoliu, să potriveşti monitorul şi să iei manşeta în mână, dând astfel clasă bobocilor din Top Gun.

Partea de simulare a fost mult simplificată (chiar prea mult). De exemplu, nu trebuie să-ţi baţi



Punctaj
HEROES OF THE PACIFIC



PRODUCĂTOR	IRGurus
PUBLISHER	Codemasters
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 33 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- + acțiune palpitantă
- + misiuni variate
- − detalii frustrante
- − nivel de dificultate prost proporționat

Grafică	79%
Sunet	77%
Gameplay	74%
Atmosferă	77%
Multiplayer	78%

77%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 2,4 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
PACIFIC FIGHTERS

capul cu aterizarea. În cele câteva misiuni în care va trebui să cobori pasărea ta de metal pe sol, va trebui doar să treci prin câteva checkpoint-uri, restul fiind rezolvat în locul tău. Emfaza nu e deloc pe realism, dar aşa e mai bine (mai puţin din punctul de vedere al împătimiţilor de simulatoare la sânge). Majoritatea scenelor prezintă luptele aeriene din timpul celui de-al doilea război mondial în spiritul filmelor Dirty Dozen sau Kelly's Heroes. Toate acestea combinate cu un control mai simplu decât manevrarea unui pian pentru copii ale cărui clape se aprind pe ritmul muzicii, garantează să graveze un zâmbet de satisfacţie pe obrazul oricărui jucător obişnuit (acompaniate de broboadele de sudoare cauzate de frustrare). Chiar dacă există posibilitatea alegerii dintre două tipuri de control, *arcade* şi *proffessional*, diferenţele dintre ele sunt atât de mici, încât ai şanse mai mari să simţi o pişcătură de ţânţari. După câteva minute vei executa cele mai complicate manevre cu uşurinţa de care dă dovadă un veteran experimentat. Provocarea nu soseşte din partea controlului, ci din partea jocului. Chiar şi pe al doilea din cele patru niveluri de dificultate apar deja broboadele de sudoare mai sus amintite, cantitatea de păr de pe cap se reduce considerabil, dinţii scrâşnesc, iar mâţa care cere de mâncare este azvârlită pe geam (poate-poate învaţă să zboare). Rateurile misiunilor nu sunt cauzate de doborârea ta – acest lucru se va produce foarte rar – ci din cauza unor detalii enervante. Printre acestea se numără aliaţii doborâţi, distrugerea clădirilor cu rol vital, escapada inamicilor în invizibil etc.

Chiar dacă aceste idei arată bine pe hârtie, să nu uităm că, din toate celelalte puncte de vedere, avem de-a face cu un joc cu gust *arcade*, deci abuzul de aceste detalii a producătorilor nu e tocmai fair. Dă-i şi cu vaza după mâţă, dacă după producători nu poţi! Mai mult ca sigur că unora le va plăcea acest nivel de dificultate exagerat (nu maltratarea mâţei), jucători care pentru persistenţa lor vor fi răsplătiţi cu puncte de upgrade (încă puţin şi apare X-Zibit să prezinte emisiunea 'Pimp My Plane'). În plus, cei mai stoici jucători sunt răsplătiţi cu bătălii istorice şi cu avioane bonus.

Heroes of the Pacific dispune de tone de misiuni (fiecare umplut până la refuz cu obiective secundare), prezintă o varietate de elemente şi are o grafică atractivă. Rămâne însă un joc simplu şi adesea complicat fără prea mult sens, în care provocarea se transformă foarte uşor în enervare. Acum mă duc să-mi recuperez mâţa de la reanimare!

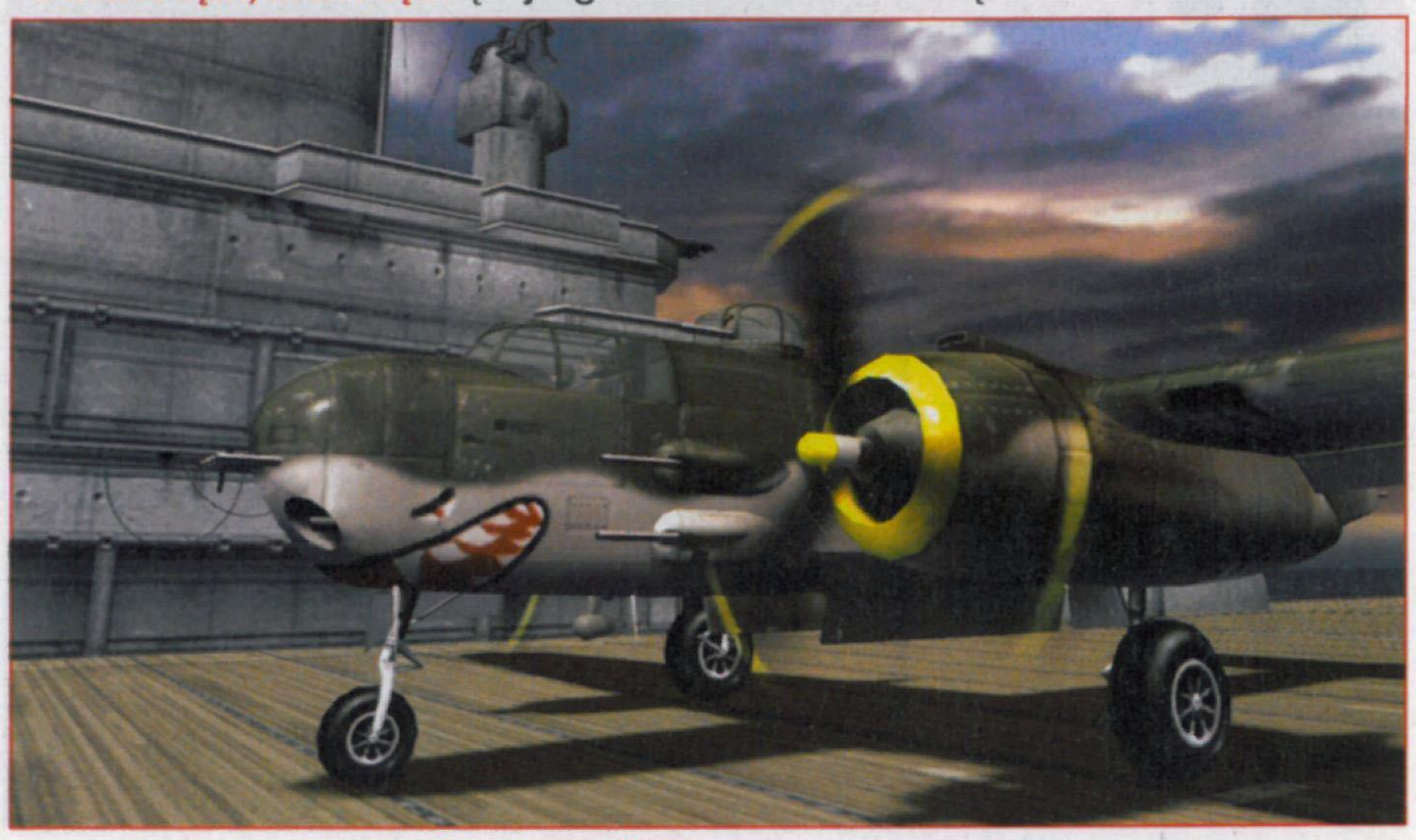
SIGISLUD FREUDELEAN
jacint@pcgames.ro



OY, MATE! Îţi arde de glume? Vezi că ţi-a luat foc coada!



ÎNCĂ PUŢIN, ÎNCĂ PUŢIN şi ajungi în cătarea armei! De-aş avea un Sidewinder...



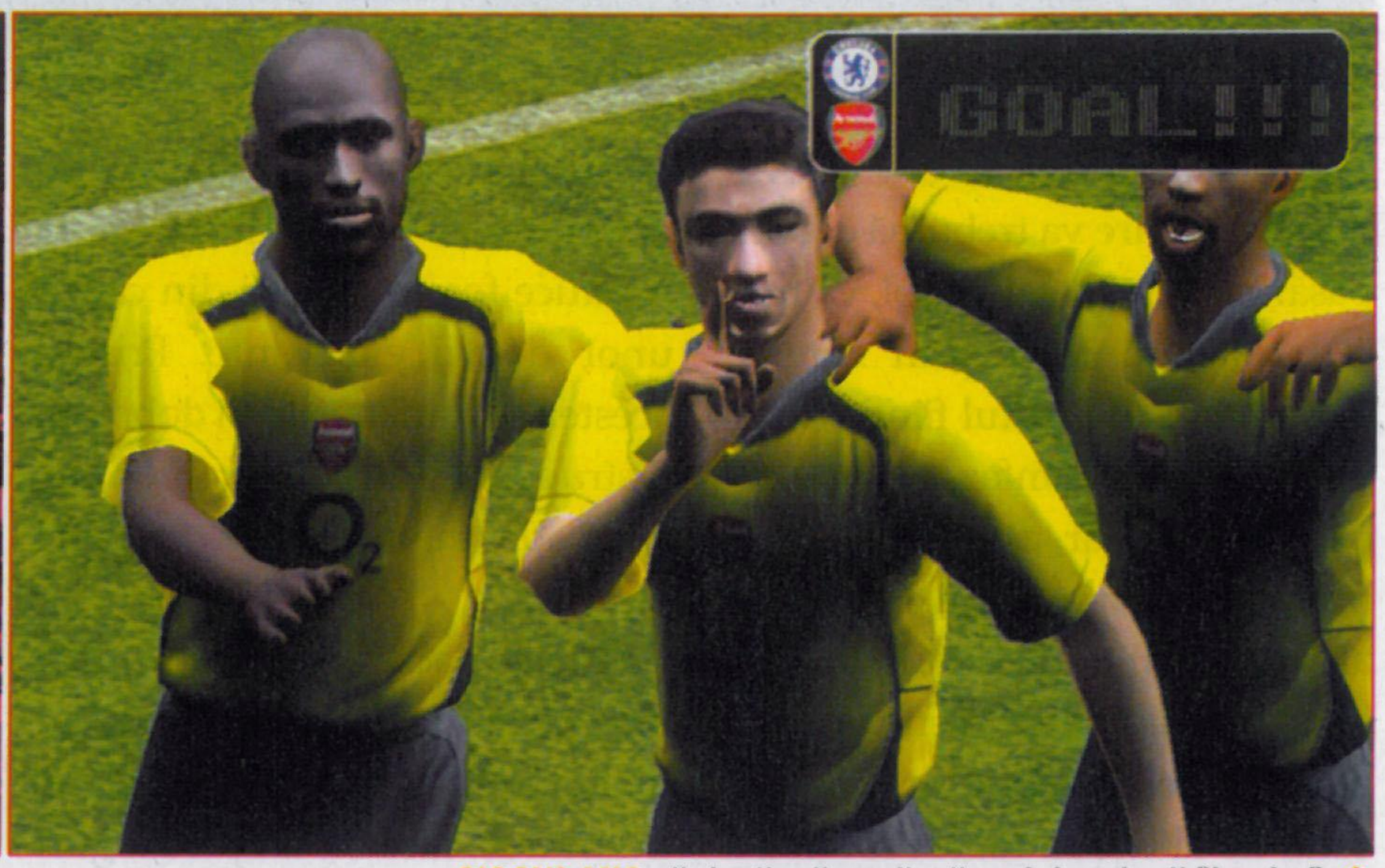
CE RÂNJEŞTI, MĂ? Zici că toată ziua ronţăi numai Orbit White!

FIFA Manager 2006

De o săptămână sunt cuprins de febră. Nu de cea cauzată de gripa aviară sau de pesta porcină, ci de febra fotbalului. **Sătul până peste cap de fotbalul autohton, păstorit de Mitică de la Ligă, m-am decis să devin managerul perfect.** EA Sports mi-a venit în ajutor cu FIFA Manager 2006.



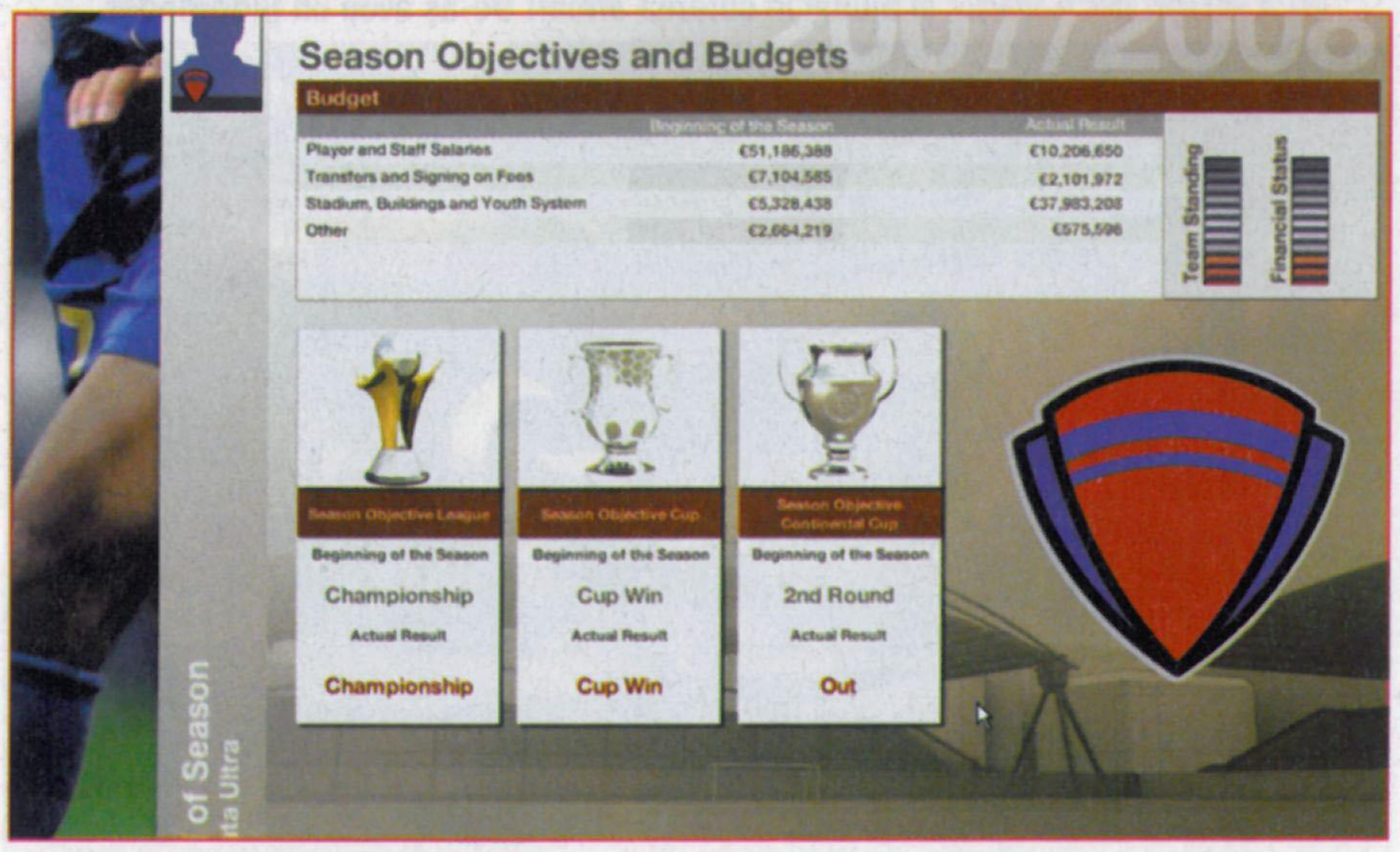
HAOLEEEEUUU, ăştia trage tare, nu glumeşte!



CIOCU` MIC că dacă mă supăr vă mai dau două "boabe"



TABLA LUI CORNEL DINU pe care ne explică transhumanţa fundaşilor mioritici



1, 2, 3, 4, Cupa şi Campionatu`

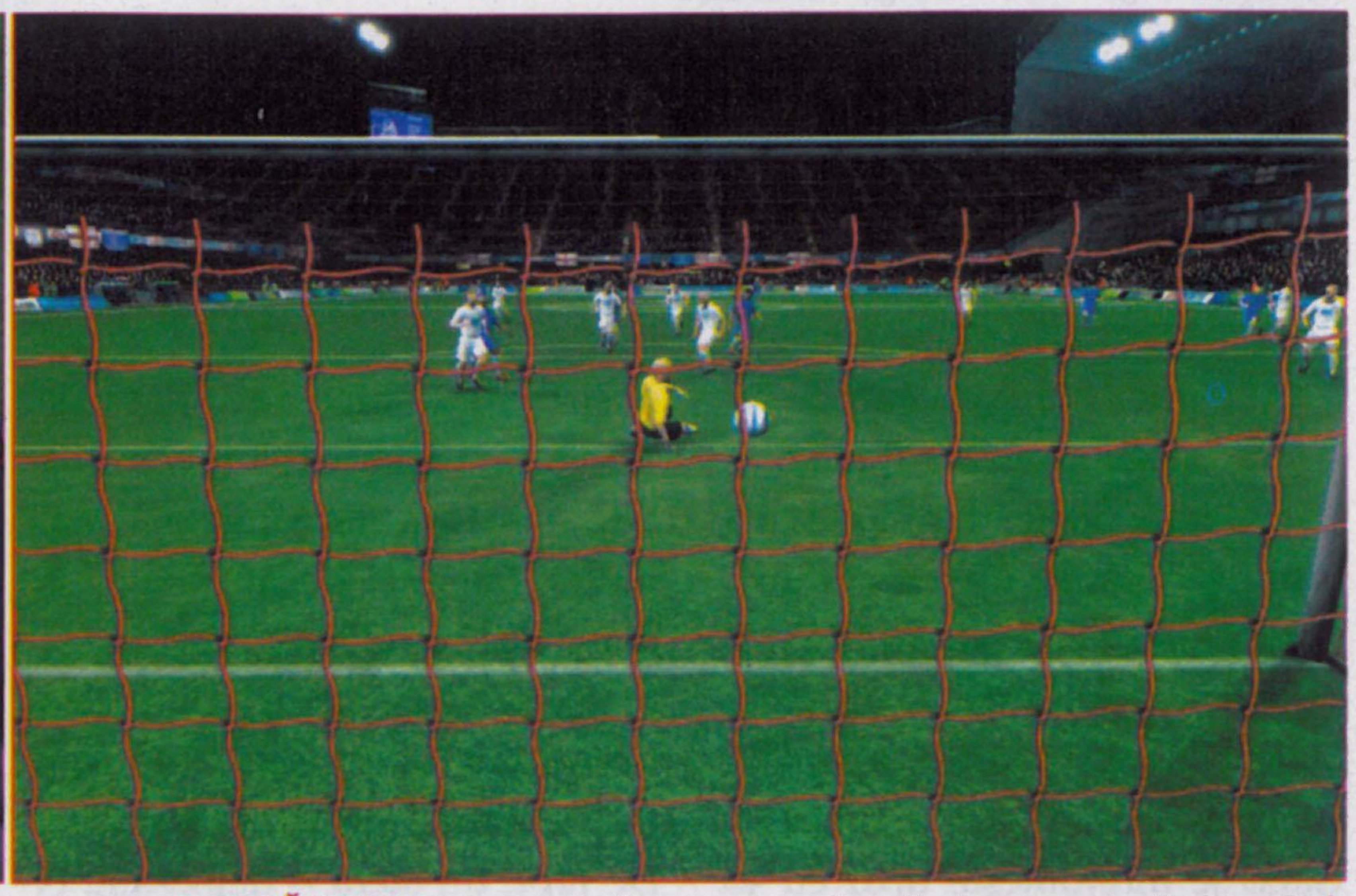
Înarmat cu un sac de seminţe şi dotat cu o cisternă de bere mi-am negociat preluarea postului de manager având o discuţie amicală cu George Becali, patronul echipei Steaua Bucureşti. Pretenţiile mele au fost cam ridicate, însă au fost acceptate. Obiectivele sunt pe măsura retribuţiei: 1, 2, 3, 4, Cupa şi Campionatu`! Am primit un buget decent, o echipă tehnică pe măsură, stadion cu facilităţi, un lot cu jucători profesionişti, o echipă de rezerve, o echipă de tineret, precum şi un condiţii optime de pregătire. În cazul în care ratez obiectivele voi auzi celebrul "Lasăăă-neee! Lasăăă-neee!" şi voi îngroşa rândul şomerilor de lux din fotbal.

Am stabilit programul de pregătire şi câteva meciuri amicale. Am ales lotul primei echipe, restul jucătorilor fiind trimişi să se rodeze la echipa de rezerve. Pentru transferuri pot alege oricând din peste 20.000 de jucători proveniţi de la circa 2.000 de cluburi din întreaga lume, printre care şi Spania, Anglia, Germania sau Italia. Pentru că sunt bătrân şi nu am o memorie prea bună, EA Sports îmi vine în ajutor cu peste 7.000 de poze de jucători. **FM 2006** este un joc licenţiat de organismul mondial ce patronează fotbalul, în speţă FIFA.

Interfaţa prietenoasă mă îndeamnă să consum cu spor din proviziile făcute la început de sezon. Meciul stă să înceapă, aşa ca îmi selectez prima echipă, le prelucrez tactica la băieţi şi le transmit că sunt cu ochii pe ei. Free-cam-ul îmi permite să urmăresc fiecare jucător în parte de-a lungul desfăşurării partidei sau să observ o anumită zonă a terenului.

Adrenalina e la maxim, meciul începe în uralele galeriei. Observ meciul în *3D*, renunţând voios la variantele *text* sau *instant* de vizualizare. Aşa pot reacţiona rapid la jocul adversarului, pot efectua modificări în aşezarea pe teren. Controlul jocului a evoluat înspre bine. Portarul are grijă să





BINE CĂ NU MI L-AI ARĂTAT pe ală roşu, că mă enervam ca taurul comunal

STELICĂ ARNOLD, portarul minune care a uitat că mingea nu are "mânere"

nu faulteze prea des în careu, fundaşii au învăţat să nu mai paseze la atacanţii adverşi, mijlocaşii au primit un spor de tehnicitate şi putere sporită de şut, iar atacanţii mai multă luciditate în faţa porţii. Jucători ca Ronaldinho sau Rooney pot trece mingea peste doi adversari deodată pentru ca mai apoi să o strecoare cu fineţe „în aţe". Mijlocaşul meu ofensiv se decide brusc să şuteze din voleu de la 40 de metri, şi...şi...ufff, mingea ricoşează din bară în afara terenului. Atacanţii nu mai pasează mingea în careu decât dacă un coechipier se află într-o situaţie clară de gol. Jucătorii mai tehnici şutează direct pe poartă când execută o lovitură liberă, în vreme ce "buhaii" doar o centrează în careu.



Jucătorii au 18 stiluri diferite de joc, în vreme ce numărul caracteristicilor de diferenţiere a crescut de la 30 la 43. Mijlocaşul meu defensiv practică stilul "smuls" în lupta cu adversarii, compunând o manea la tibii şi peronee. Fundaşul meu joacă precum Bumbescu, având setat un stil foarte agresiv. Mijlocaşul ofensiv a decis că e mai bine să facă o promenadă prin terenul advers în vreme ce fundaşii mei se luptă cu atacanţii adverşi ca la Smîrdan.

Vine şi pauza mult aşteptată în care pot să fac schimbări, pot să le vorbesc jucătorilor sau echipei. Noul instrument de analiză în 2D, Match Analysis Tool, îmi permite să observ randamentul fiecărui jucător în parte, ori de câte ori doresc. Mă ajută o mulţime de tabele şi grafice. Fiecare jucător are o fişă ce descrie calităţile şi defectele sale, starea sănătăţii şi forma sportivă. Ah, am uitat, şi condiţiile financiare ale contractului său.

Începe repriza a doua. Schimbările efectuate îşi arată roadele şi preiau conducerea. Aştept din moment în moment să aud celebrul răcnet al lui Ilie Dobre "GOOOOOO-OLLLLLLLL". Pot vedea rezultatele din celelalte campionate pe un prompter în josul paginii. Meciul se încheie cu victoria echipei mele, fanii super încântaţi de jocul echipei cumpără materiale promoţionale la greu. Uraaa, o să am bani să măresc parcarea de la stadion, devenită neîncăpătoare.



Campionatul se scurge încet-încet, echipa joacă din ce în ce mai bine. Cristea primeşte premiul de Jucătorul Anului, eu cel de Managerul Anului. Pe lângă diplome şi cupe intrăm în posesia şampaniei pe care o consumăm cu drag. De unde aflu de aceste lucruri? Ei bine, noul site in-game mă ţine la curent cu tot ce se întâmplă. Jocul şi viaţa fiecărei echipe sunt descrise în publicaţia electronică. Poţi afla multe bârfe, şmenuri, şuşanele. Din păcate despre sechestrul pus de ANAF nu am găsit nimic.

Titlul de campion şi Cupa intră în sala de trofee, care devine neîncăpătoare. Până încep cupele europene jucătorii primesc o vacanţă binemeritată, spre deosebire de mine care trebuie să iau totul de la început.

Dacă te-ai săturat de telenovele sau de ştirile de la ora 17, dacă nevasta nu te lasă să te uiţi liniştit la meci, **FIFA Manager 2006** te ajută să evadezi din cotidian.

ARMATA ULTRA
mircea@pcgames.ro





Punctaj
FIFA 2006

PRODUCĂTOR	EA Sports
PUBLISHER	EA
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 27 euro
VÂRSTĂ	de la 3 ani



PRO & CONTRA

- gameplay reuşit
- match engine 3D
- interfaţă prietenoasă

- bază de date incompletă
- incoerenţa rezultatelor

Grafică	70%
Sunet	75%
Gameplay	76%
Atmosferă	74%

75%

NECESAR
CPU - 1,2 GHz
Video - 64 MB
RAM - 256 MB

RECOMANDAT
CPU - 1,8 GHz
Video - 128 MB
RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
FOOTBALL MANAGER, PRO EVOLUTION SOCCER

Producător: Sega **Publisher:** Sega **Gen:** Puzzle

Super Monkey Ball

Super Monkey Ball pe N-Gage se vrea a fi o adaptare fidelă, dar modestă a titlului original apărut pentru GameCube; adică acolo unde versiunea pentru GameCube anunţa o jucabilitate fără drept de apel şi 90 de niveluri de joc, versiunea N-Gage se mulţumeşte doar cu 45 de niveluri şi cu manevrabilitatea crucii direcţionale mult mai puţin adaptată la acest tip de joc. Ne reîntâlnim cu cei patru amici ai noştri: Aiai, Meemee, Baby şi Gongon. Pasiunea lor comună este aceea de a strânge cât mai multe banane decât poate să digere stomacul lor. Ce trebuie să facem? Trebuie să ne conducem maimuţica într-o sferă Monkey pe trasee de tortură şi instabile. De fapt, nu sfera o deplasăm, ci solul îl înclinăm. Pe scurt, cea mai mică înclinare a platformei aduce cu sine deplasarea sferei Monkey, obiectivul fiind acela de a intra în nişte porţi asemănătoare cu cele de la fotbal. Evitaţi nenumăratele piedici care nu au alt scop decât să vă facă să planaţi în aer (ceea ce înseamnă că reluaţi jocul). Nu este indicat să jucaţi în tren sau în orice loc unde v-aţi putea pierde stabilitatea şi concentrarea. Plăcerea şi dificultatea jocul provin din inerţia de care dă dovadă sfera în funcţie de viteză şi unghiul imprimate de jucător cu tastele direcţionale. Din păcate nu se poate controla manual camera. Totuşi, producătorii au încercat să compenseze această lipsă şi au adăugat două taste speciale care permit înclinarea platformei la un unghi mai mare sau mai mic.



În final, nu vă rămâne decât să vă luaţi avânt şi să zburaţi către zări albastre şi înclinate.

Aveţi grijă!





Producător: Sega **Publisher:** Sega **Gen:** Platformă

Sonic N

Sonic N este un joc de platforme în care trebuie să cobori pante în plină viteză, să utilizezi arcuri pentru a sări la înălţimi impresionante, să treci prin nişte roţi, cercuri mari efectuând salturi de 360°, pentru ca apoi să fii nevoit să te lupţi cu nişte boss-i de nivel relativ dificil de înfrânt. În acest joc, sistemul de energie este destul de original deoarece va trebui să colectezi inele presărate de-a lungul nivelelor care vor dispărea ca prin minune o dată atinse. Interesul pentru joc creşte şi pentru motivul că la 100 inele colecţionate primeşti o viaţa nouă. Un minus ar fi că, în momentul în care te lupţi cu un bosss, atunci inelele îţi zboară la prima atingere a acestuia. Cu cât nivelurile se termină rapid, cu atât mai mult ai şanse să îţi pierzi vieţile într-un minut. În modul Arcade şi în cele 7 niveluri ale sale o să găsiţi un mod *Chronometre* în care trebuie să termini cel mai repede posibil traseele pe care le-ai deblocat în Arcade. Mai poţi să alegi să joci cu unul dintre cele patru personaje existente: Sonic, Knuckles, Tails, Amy, fiecare dispunând de atacuri proprii. În privinţa graficii, jocul este mai puţin detaliat faţă de Sonic Advance, dar e la fel de animat şi colorat. Sonic N mai dispune şi de două moduri de afişare, unul „cinemascop" cu vedere la depărtare şi unul la apropiere unde personajele (uşor manevrabile) sunt afişate puţin cam durdulii. Este puţin cam stresant să tot apeşi pe tasta „Salt" pentru ca personajul să reuşească să treacă de nivelurile mai înalte decât de obicei.



La final, pot spune că este un joc drăguţ cu care vă veţi putea umple liniştiţi zilele de relaxare.





FRĂGUTZA

absolut nou la JETIX!

SUPER ROBOT MONKEY TEAM HYPER FORCE GO!



Premiera lunii decembrie!
Super Echipa Maimuțelor Robot.
Hyper Forța Înainte!

Chiro este la prima vedere un copil obișnuit...asta până în momentul în care descoperă o echipă de 5 maimuțe eroi - Super Echipa Maimuțelor Robot! Împreună ei luptă pentru salvarea orașului lor din mâinile cruntului Rege Skeleton și a legiunii sale de monștri ciudați.

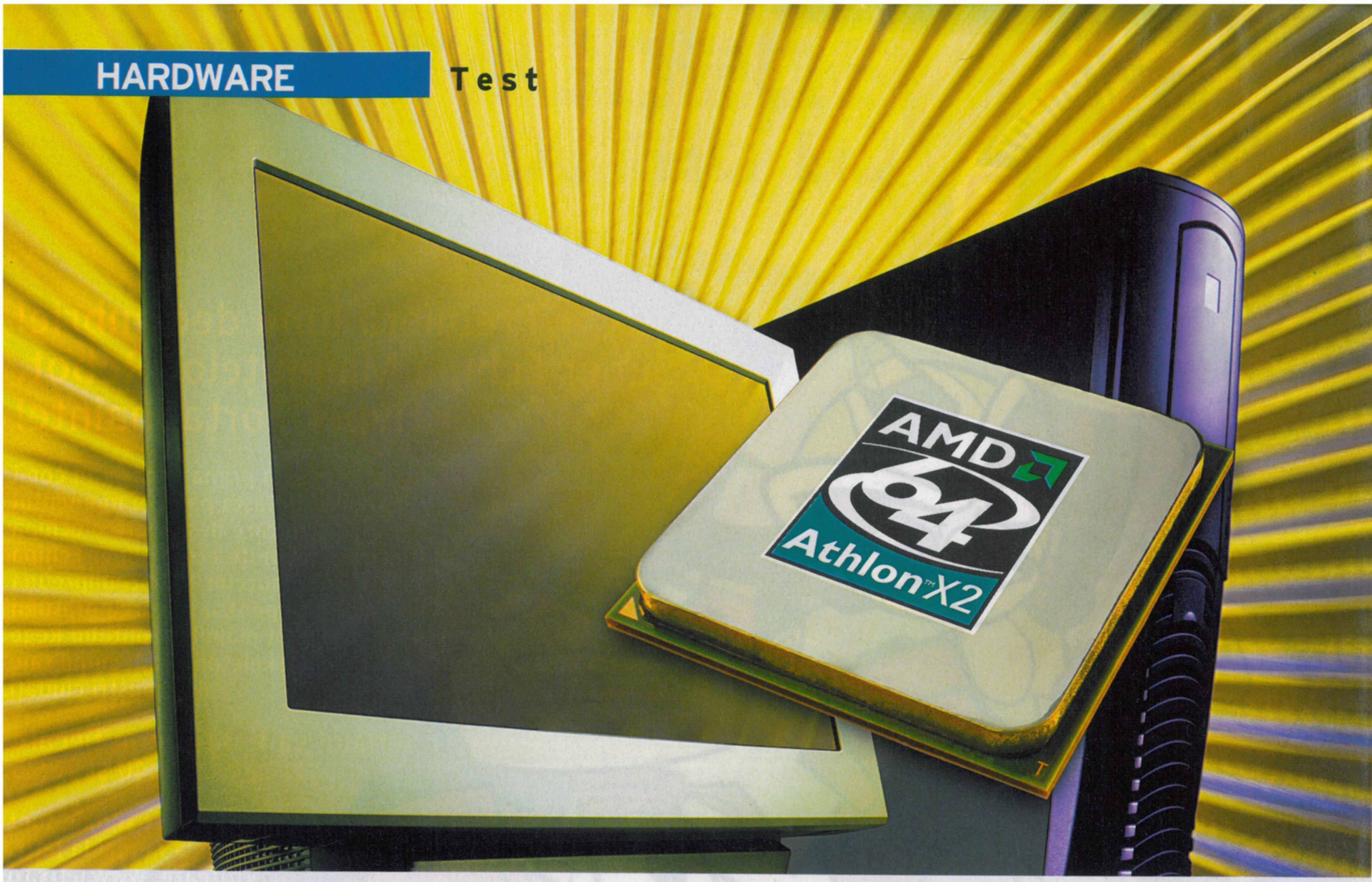
Serialul va fi difuzat în fiecare zi la ora 08:40 și 16:35.

Cele mai bune seriale sunt întotdeauna numai la Jetix. Vizitează www.jetix.ro pentru jocuri, concursuri și multe multe altele!

JETIX™

www.jetix.ro

© 2005 Jetix Europe. JETIX name and logo © and ™ Disney Enterprises, Inc. Super Robot Monkey Team Hyper Force Go!
© 2005 Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved.



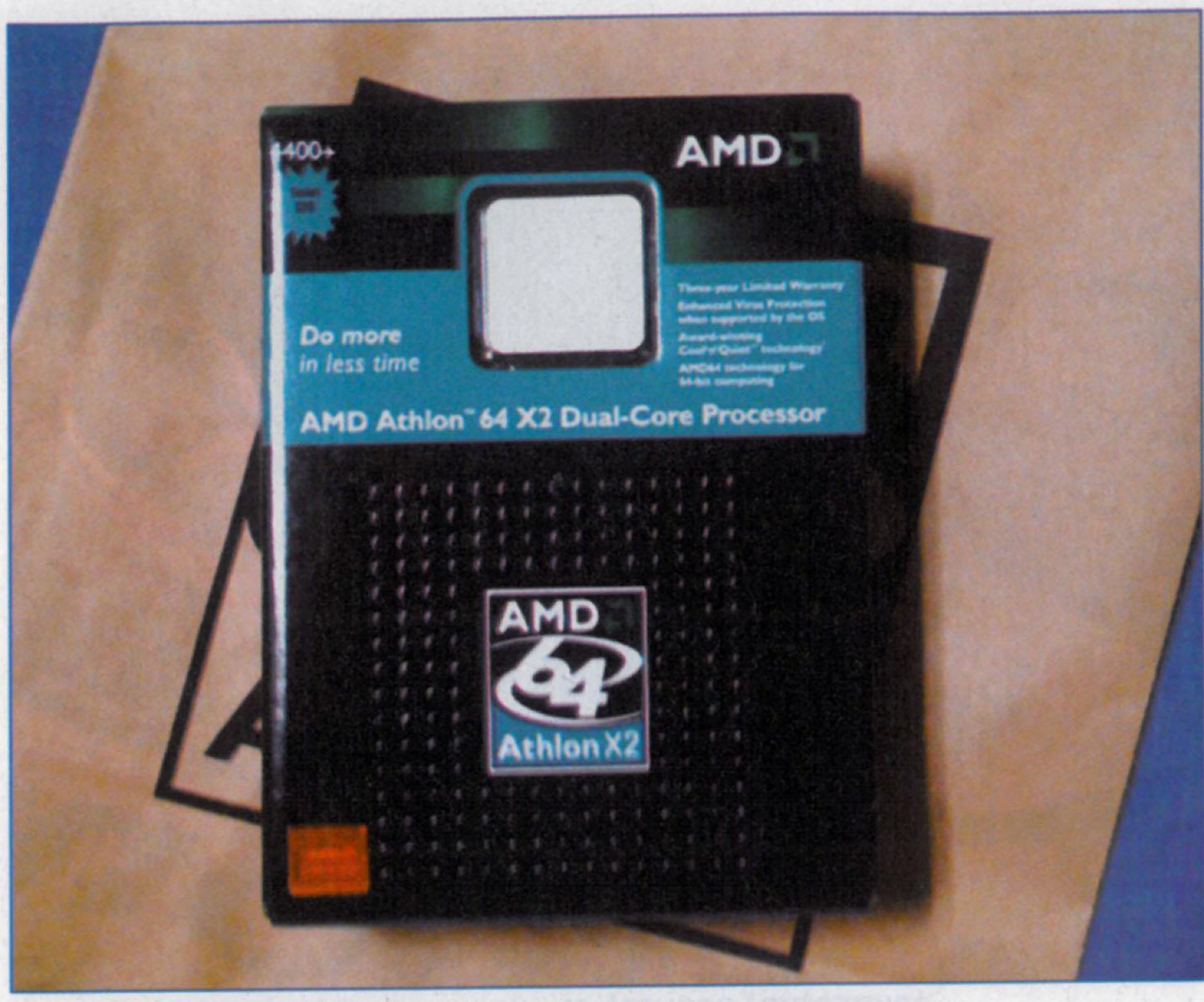
AMD Athlon 64 X2

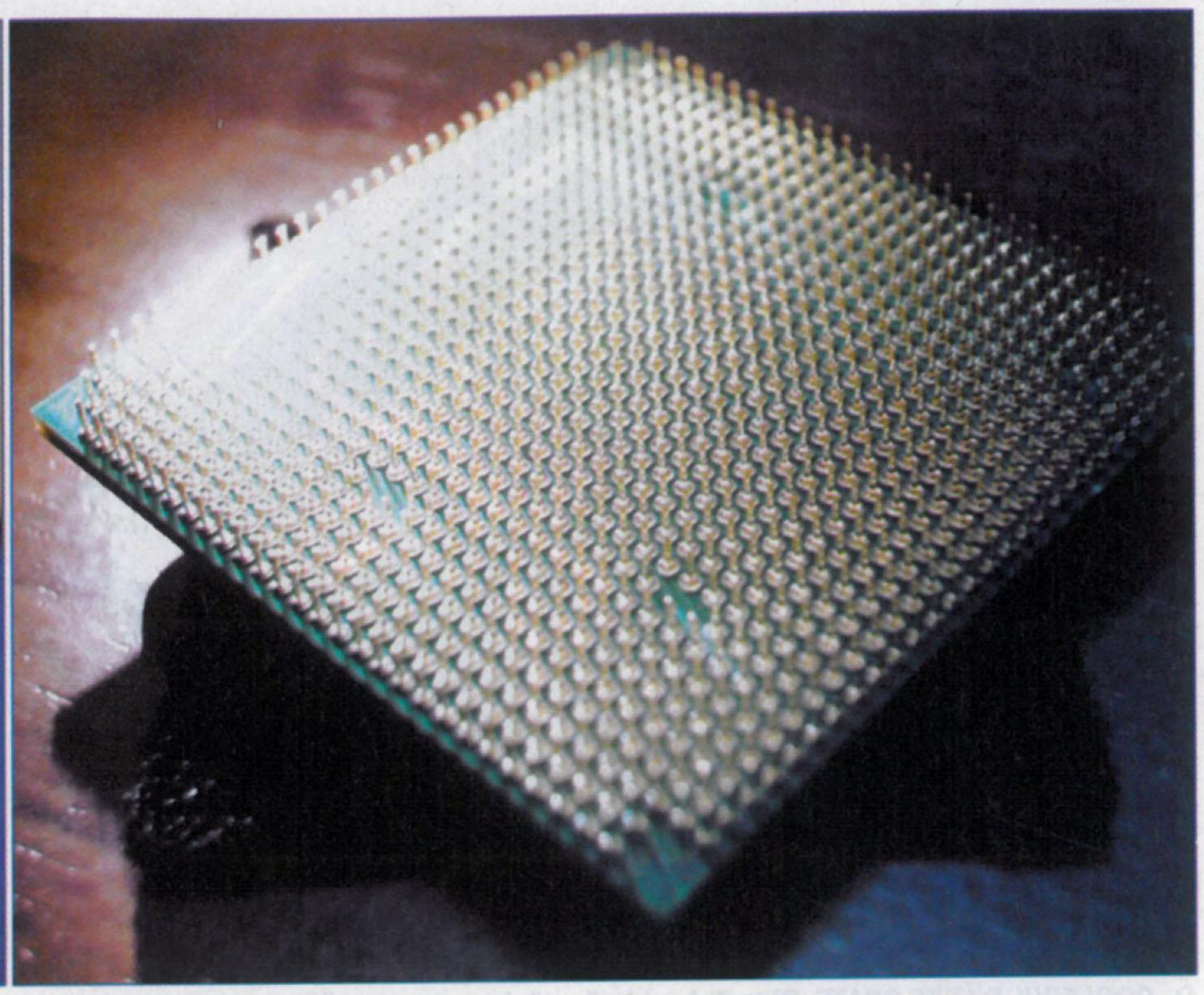
După ce au început să se răspândească prin magazine a venit timpul să prezentăm prima serie de procesoare dual-core de la AMD, celebrul X2 subiectul principal al multor ştiri. Deoarece în timpul testelor am primit şi reprezentanţi ai seriei Intel Pentium D 840, am avut ocazia să le măsurăm puterile. Până la sfârşitul testului se va vedea cine e câştigătorul.

AMD a anunţat oficial, în septembrie 2004, seria de procesoare bazate pe microarhitectura AMD 64, care avea să folosească două core-uri. Deşi la vremea aceea nu s-au divulgat încă detalii despre arhitectura viitoarelor CPU-uri sau despre modelele care aveau să fie disponibile, era cunoscut deja faptul că viitorul procesor va fi pe Socket 939. Astfel se putea anticipa că noile procesoare vor fi compatibile cu plăcile de bază deja existente. În primăvara acestui an, în sfârşit, AMD a prezentat procesoarele Opteron destinate serverelor şi gama Athlon 64 destinate pentru desktop-uri. Seria cu două core-uri a primit numele de X2 şi, cum era de aşteptat, este compatibilă cu plăcile de bază Socket 939. Această compatibilitate este un atu important faţă de concurentul fabricat de Intel (unde pentru a putea folosi noile procesoare dual core e nevoie de schimbarea plăcii de bază).

Culisele

Noile procesoare AMD Athlon X2 sunt elementele unui plan bine construit, dovedit pe de o parte de compatibilitate (caracteristic şi procesoarelor Opteron), pe de altă parte de declaraţiile celor de la AMD conform cărora gama AMD64 a fost proiectată din start pentru prezenţa mai multor core-uri. AMD, spre deosebire de concurenţă, nu a înlocuit un produs deja existent, odată cu apariţia gamei dual core, ci a făcut o deschidere spre un segment de piaţă vitregit până acum. Conform anunţurilor făcute, cel mai ieftin Sempron (de acum încolo bazat pe tehnologia AMD64) este urmat de Athlon 64 single core destinat uzului general, deasupra căruia în ierarhie se situează X2-ul, destinat utilizatorilor care folosesc aplicaţii cu poftă deosebită de calcul, topul fiind reprezentat de procesoarele din gama FX. Pentru jucătorii hardcore, în continuare, firma





CUTIA CU MINUNI. Ediţia boxed a mult râvnitului procesor

recomandă cele mai performante procesoare FX (deocamdată single core), în timp ce pentru cei care se orientează spre multitasking şi vor să ruleze mai multe aplicaţii în paralel, AMD le oferă Athlon 64 X2-ul. Acesta este deja în stare să ruleze în timp real şi simultan programe de editare video, de prelucrare audio, respectiv oferă suport real pentru cei care îşi desfăşoară activitatea în domeniul modelării 3D. Intel, în schimb, a preschimbat modelele destinate jucătorilor, gama Extreme Edition, în procesoare mai lente, dar dual core. La sfârşitul testului se dovedeşte care firmă a luat decizia cea bună.

Paralele

Procesoarele AMD nu ofereau până acum nici un suport pentru tehnologia multitasking, deşi CPU-urile Intel cu Hyper-Threading au dovedit deja utilitatea şi necesitatea acesteia. Implementarea suportului pentru rularea paralelă a mai multor programe a fost un punct vital în politica AMD, deoarece procesoarele sale single core deveneau dramatic de lente când venea vorba de rularea aplicaţiilor în paralel.

Arhitectura noului X2 seamănă într-o măsură cu cea a lui Intel Pentium D: firma a combinat două core-uri sincronizate. În mod diferit însă de concurenţă, AMD a unit cele două core-uri cu L1 şi L2 cache proprii, şi în interiorul tocului. Această uniune s-a realizat prin folosirea unui System Request Interface, respectiv a unui Crossbar Switch. De cel din urmă este legat şi controller-ul de memorie DDR400 integrat şi controller-ul HyperTransport care realizează legătura cu north bridge-ul. Conexiunea dinăuntrul tocului este o idee deosebit de bună din punct de vedere al vitezei, în timp ce soluţia lui Intel de a pune pur şi simplu laolaltă două core-uri, este mai uşor şi mai ieftin de realizat din punct de vedere al procesului de fabricaţie. Avantajul tehnologiei dezvoltate de AMD, Direct Connect face posibilă eliminarea FSB-urilor (Front Side Bus) caracteristice Intel, cele două core-uri ale X2 fiind legate prin benzi largi direct de controllerul de memorie integrat. De asemenea, X2 suportă şi setul de comenzi SSE3, astfel nu este dezavantajat nici când vine vorba de rularea programelor care se bazează pe acest set.

Inginerii de la AMD au reuşit în cazul lui X2 să reducă considerabil atât temperatura, cât şi consumul procesorului, prin urmare, CPU-urile dual core n-au nevoie de un sistem de răcire atât de impozantă precum FX-ul single core. Acest fapt este sprijinit şi de

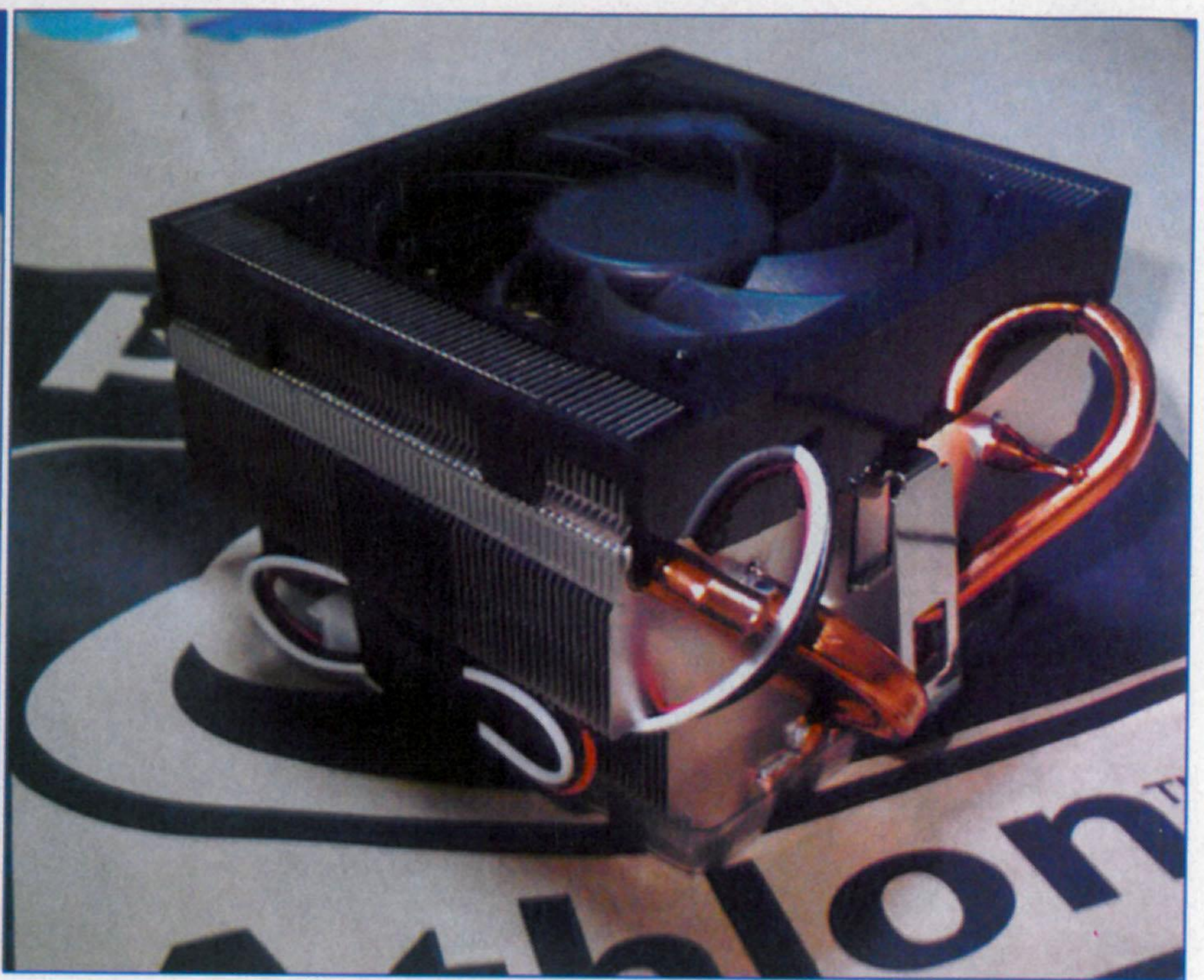
IATĂ ŞI CONŢINUTUL. Micul procesor şi giganticul cooler







COOLERUL DAT PE SPATE. Gigantul asigură o răcire corespunzătoare procesorului



ARHITECTURĂ ROBUSTĂ. Montarea coolerului cere niscaiva loc...

tehnologia Cool'n'Quiet, respectiv de procesul de producţie de 90 nm. Bineînţeles, cum îi spune şi numele, fiecare X2 conţine extensia de 64 de biţi, respectiv în cazul folosirii de Windows cu SP2 putem beneficia şi de avantajele tehnologiei XD bite (eXecute disable).

Cel mai ieftin dual core

Deşi eroul principal al testului este AMD Athlon 64 X2, nu trebuie să uităm nici de Intel Pentium D 820 care a apărut în aceeaşi perioadă. Acesta din urmă este la ora actuală cel mai ieftin procesor dual core existent, bucurându-se de o popularitate considerabilă. Pentium D nu beneficiază de suportul HyperThreading, astfel fiecare proces este executat de cele două core-uri fizice. Nici frecvenţa nu este prea mare, producătorul mulţumindu-se cu doar 2.8 GHz. Din această cauză EIST-ul (Enhanced Intel SpeedStep) nici nu este funcţional - dar din cauza consumului redus nici nu este nevoie de el. De asemenea, Pentium D 820 nu suportă nici tehnologiile C1E (Enhanced Health State) şi TM2 (Thermal Monitor 2). Procesorul bazat pe tehnologia Prescott, are câte 1 MB L2 cache, FSB de 800 MHz şi are formatul LGA775. În mod logic suportă extensia EM64T (x86-64) şi tehnologia XD bite. Preţul redus al D 820 se datorează în primul rând costurilor de fabricaţie scăzute. Dacă un procesor nu funcţionează după standardele Extreme Edition încă poate fi bun ca Pentium D, iar dacă un core este „mort" de tot, încă se mai poate comercializa ca un simplu Prescott single core (seria 5x0)...

Confruntarea

Pentru testarea performanţelor procesoarelor am folosit un pachet complex de aplicaţii. În cazul lui 3DMark05 şi a testului de codare mp3 am notat ambele rezultate (în cazul codării, dintre mai multe rulări am luat în considerare valoarea primei), astfel se poate observa de câte resurse a beneficiat programul care rula în background.

În cazul testelor optimizate pentru procesoarele single core, Pentium D 820 a obţinut exact rezultatele unui procesor P4 de 2.8 GHz obişnuit - lucru confirmat şi de testele făcute pe un Pentium 520. Când a venit vorba de multitasking sau aplicaţii mai pretenţioase (cum ar fi codarea AVI) procesorul lui Intel s-a descurcat mult mai bine şi a surclasat cu uşurinţă rezultatele medii obţinute de un procesor single core. Video-ul HD rulat simultan cu un joc şi cu codarea video a sacadat serios pe un Pentium single core, dar D 820 deja s-a descurcat cu rularea celor trei aplicaţii în acelaşi timp. În cazul procesoarelor single core Athlon 3800+ a confirmat performanţele aşteptate şi unde puterea brută a fost de ajuns, acolo s-a descurcat de minune. În acelaşi timp însă, procesoarele AMD 64 cu single core încă nu sunt în stare să reziste la multitasking, rularea mai multor programe consumatoare de resurse fiind imposibilă.

Cea mai mare surpriză ne-a făcut-o Athlon 64 X2 4800+, cu frecvenţa reală de 2.4 GHz. Primul procesor AMD dual core capabil de multitasking în cazul programelor destinate CPU-urilor single core a dat dovadă de performanţe asemănătoare cu un 3800+, dar când a venit vorba de jocuri a preluat conducerea datorită microarhitecturii strălucite, a controller-ului de memorie integrat, respectiv a cache-ului L2 de câte 1MB pe core. Când au urmat testele multitasking (precum 3DMark03 şi codarea de mp3) X2 a prins avânt şi, pur şi simplu, şi-a desfiinţat concurenţii. Lăţimea de bandă (care poate să pară cam strâmtă în prezent) este contrabalansată excepţional datorită conectării celor două core-uri din înăuntrul tocului (System Request Interface, Crossbar Switch). Am încercat procesorul X2 pe mai multe plăci de bază

Tabel 1

Producător	AMD	AMD	Intel	Intel
Tipul procesorului	AMD 64 X2 4800+	Athlon 64 3800+	Pentium D 820	Pentium 4 520J
Core	Toledo	NewCastle	Smithfield	Prescott
Soclul procesorului	Socket 939	Socket 939	Socket T	Socket T
Multiplier	12x	12x	12x	12x
Frecvenţa reală (MHz)	2412,4	2412,4	2813,8	2814
Voltajul de funcţionare (V)	1,29	1,5	1,28	1,36
Cache L1 (KB)	2x64	64	2x16	16
Cache L2 (KB)	2x1024	512	2x1024	1024

Tabel 2

Producător	AMD	AMD	Intel	Intel
Tipul procesorului	AMD 64 X2 4800+	Athlon 64 3800+	Pentium D 820	Pentium 4 520J
Everest memory reading (MB/s)	5840	6058	6049	6041
Everest memory writting (MB/s)	2010	2450	2361	2336
Everest memory delay (ns)	51	46,6	91	90,9
PCMark04 PCMark Score (puncte)	-	4628	5467	4278
Codare mp3 (min:sec)	3:30	3:31	12:42	15:40
Codare AVI (min:sec)	8:49	13:24	12:42	15:40
Comprimare RAR (min:sec)	3:19	3:21	3:59	4:00
3DMark 05,Comprimare mp3 (puncte/timp de comprimare)	5869/3:41	3761/5:33	5594/4:34	4463/5:47
UT 2004, redare video HD, comprimare video (fps)	135	62	63	48
3DMark05 CPU (puncte)	6185	4679	5228	4274
Doom 3 - 1024x768 HQ (fps)	105	102	85	87
Half-Life 2 - 1024x768 HQ (fps)	112	109	89	90
Far Cry 1.3 - 1024x768 VHQ (fps)	76	69	55	55

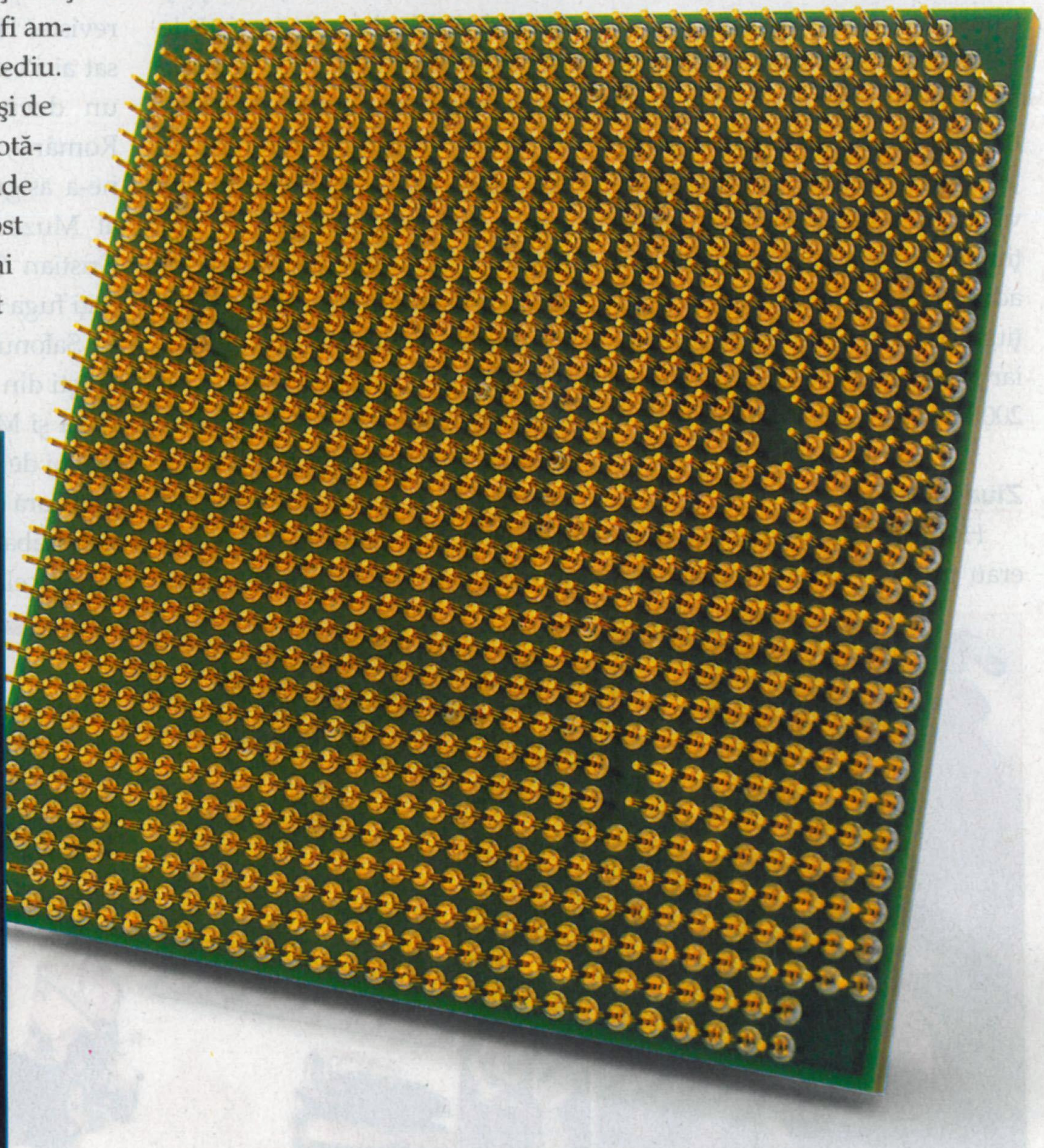
Socket 939, şi deşi sistemul a fost în stare să booteze de fiecare dată, pentru performanţe optime a fost nevoie în fiecare caz de un BIOS update.

Rezultatul final

Cel mai rapid şi cel mai bun procesor dual core actual este fără dar şi poate Athlon 64 X2 4800+. Acest lucru nu este susţinut doar de performanţele convingătoare, ci şi de consumul de energie redus şi serviciile pe care le oferă. Cel mai mare defect al acestui procesor este preţul imens şi greutatea procurării (lucru care este cauzat de posibilităţile de fabricaţie reduse ale AMD). Din cauza celor amintite, până şi cel mai ieftin AMD Athlon 64 X2 4200 +, tactat real la 2.2 GHz, cu 2x512 KB cache L2 este undeva peste 500 de dolari – un preţ care cam zgârie norii.

Intel, în schimb, are partea de producţie pusă la punct, fabricarea procesoarelor Pentium D fiind optimizată – din acest motiv preţul este mult mai scăzut. Deşi Pentium D 820 a avut performanţe mai slabe în cazul aplicaţilor single core şi a jocurilor, s-a descurcat binişor în privinţa multitaskingului. Pe baza preţului şi a performanţelor poate fi amplasat în segmentul mediu. Dar nu trebuie să uităm şi de unde pornim când ne hotărâm să facem un upgrade de sistem. Cei care au fost mai norocoşi (sau mai prevăzători) şi deja sunt în posesia unui sistem AMD S939 nu trebuie să facă altceva decât să aştepte (conform prognozelor unor specialişti cam până în perioada Crăciu-nului) până ce AMD stabilizează linia de producţie şi reduce preţurile. Cei care construiesc un sistem de la zero şi au nevoie de un CPU puternic care să facă faţă aplicaţiilor rulate în paralel, preţul fiind un factor important în luarea deciziei, se pot orienta cu încredere spre Pentium D (combinat de exemplu cu o placă de bază i945P). Iar un jucător înrăit care visează deja la **F.E.A.R.** în rezoluţii monstruoase se poate gândi doar la un sistem Athlon 64 X2 cu plăci video SLI şi placă de bază nForce 4 (sau XPress 200 Crossfire).

ERDEI JACINT
jacint@pcgames.ro





Donald Duck contra gripei aviare



Donald Duck, Woody Woodpecker şi răţuşca cea urâtă au sosit la Constanţa în plin sezon al gripei aviare, între 13 şi 16 octombrie, la Salonul Internaţional al Benzii Desenate. Cea de-a 15-a ediţie a avut loc cu sprijinul organizatorilor: Alianţa Franceză, Asociaţia Bedefililor din România, Ambasada Franţei şi autorităţile locale. Gazde ale acestui salon au mai fost şi oraşele: Cluj, Timişoara, Craiova şi Iaşi.

„Ce aduce nou ediţia de anul acesta? Un număr foarte mare de artişti români, la paritate cu artiştii străini. Şi o participare foarte mare la concursul de BD", a spus directoarea Alianţei Franceze din Constanţa, Aneta Puşcaşu.

Pentru a se înscrie la concurs, doritorii au realizat o bandă desenată format A3 pe tema „la graniţă" sau „o călătorie". În funcţie de vârstă, au fost apoi încadraţi la secţiunea tineret (până în 16 ani) sau adulţi (17-25). Pentru fiecare secţiune s-au acordat patru premii, iar premiile I au fost 100, respectiv 200 euro.





Ziua întâi

Holurile Muzeului de Artă erau goale. Alianţa Franceză din Constanţa a adus tablouri cu benzi desenate realizate de participanţi. Şi au văzut că era bine. Apoi au adus şapte standuri şi le-au aşezat pe holul de la intrarea în muzeu. Editurile Egmont, Univers şi Pavesio (Italia), Alianţa Franceză din Craiova şi băieţii şi fetele de la Hardcomics (revistă de BD autofinanţată, cu apariţie după buget) au populat standurile cu eroi de bandă desenată. Şi era bine, aşa că au ciocnit un pahar de vin, după care au dat năvală la standul editurii italiene şi au epuizat înaintea deschiderii titlurile Sky Doll şi W.i.t.c.h. (ale lui Barbucci şi Canepa, un el care desenează şi o ea care colorează) şi I custodi del Master, vol. I-V (de Frezzato). „Să se dea câte o pagină fiecăruia, să ajungă la toată lumea" a zis cineva de la coadă. N-am fost de acord... eram în faţă. Dar nici aşa n-am prins Frezzato.

Zilele a doua, a treia şi a patra

Poşta Română a lansat un plic dedicat acestui salon, cu ilustraţii de Alexandru Ciubotariu (pe Ciubi îl puteţi citi în numărul 4 al revistei Hardcomics). „Plicul lansat aici este un întreg poştal, deci un document oficial al Poştei Române, un element filatelic" ne-a asigurat Directorul Adjunct al Muzeului Naţional Filatelic, Cristian Scăiceanu. Colecţionari, daţi fuga la poştă!

Salonul a adus la Constanţa artişti din Ungaria, Franţa, Belgia, Italia şi Maroc. Fiecare cu povestea lui de succes, dar toţi având ca trăsătură comună o voinţă neobosită. Rabaté şi Desberg sunt două nume celebre în Franţa, pe mâna cărora editurile merg fără să mai vadă proiectele. Amândoi subliniază faptul că, pentru a avea succes, sunt necesari ani întregi de practică. „Eu nu dau sfaturi", a spus Rabaté, „pentru că nu le urmez niciodată. Dar am văzut că în România există potenţial şi, ca aspect pozitiv, există oameni talentaţi şi o piaţă gata să fie descoperită".

Pentru anul viitor, organizatorii se aşteaptă la participarea preşedintelui Festivalului Internaţional de la Angoulême. Prezenţa acestuia şi semnarea unei convenţii ar transforma salonul de BD într-un festival internaţional.

ANDRA BOTESCU

UTILE

http://www.hardcomics.ro/
http://www.skydoll.com/
http://www.bdangouleme.com/









WWW.ORON.RO
Oradea Online
www.oron.ro
AUTOGRAND
Calea Clujului 201, ORADEA
0259/440.340 0359.413.780
Noua ŠKODA Octavia Combi de la 12.476 CIP
Informaţii despre Oradea şi jud Bihor
MCOnet ROMANIA
MCOnet Media Group
Pagina mea de start
PARTENERI
Căutare: keres.biz
Oradea Online
Pagina Principală
Ştiri
Arhiva
Firme din Bihor
Galerie foto
KPL
Administraţii locale
E-mail
Căutare
GALERIE FOTO
Autogrand peste 1000 de maşini vândute
Marţi
Permise de conducere eliberate în aceeaşi zi
| Oradea 2005-07-26 13:47 |
Cetăţenii nu vor mai avea de aşteptatb 4-5 zile pentru eliberarea permisului sau a certificatului de...
Continuare E-mail Oradea
O nouă stemă pentru municipiul Beiuş
| Judeţ 2005-07-26 13:01 |
În şedinţa de luni, 18 iulie, consilierii municipali beiuşeni au aprobat şi noua stemă a urbei de pe...
Continuare E-mail Judeţ
E-MAIL GRATUIT
nume utilizator
oron.ro
Cinema
Hollywood MULTIPLEX
LOTUS ORADEA
Programe Filme
oradea.net
portal orădean
afaceri
calculatoare
automobile
imobiliare
Washingtonul accepta retragerea Poloniei din Irak
| Extern 2005-07-26 11:59 |
Statele Unite au acceptat ca Polonia sa-si retraga cea mai mare parte a ... din Irak.
Continuare E-mail
24.9 °C la 22:20
Detalii ONLINE la ...
www.echipot.ro
CĂUTARE
Arhiva
Curs Valutar
EURO 3,5532
USD 2,9425
HUF 1,4467
Alte valute
Campionatul Mondial de polo
| Sport 2005-07-26 11:16 |
Romania s-a calificat in sferturile de finala.
Continuare E-mail Sport
Reclame
Parteneri
Oradea
Judeţul Bihor
Happy Pool
Cu noi visul devine realitate
Urmărit general, prins în flagrant la furat din buzunare
| Ştiri albastre 2005-07-25 14:59 |
F.T., de 33 de ani a fost prins după ce tocmai a sustras un portmoneu conţinând acte şi bani.
Permise de conducere eliberate în aceeaşi zi
| Oradea 2005-07-26 13:47 |
Cetăţenii nu vor mai avea de aşteptatb 4-5 zile pentru eliberarea permisului sau a certificatului de...
ŞTIRI LOCALE PENTRU BIHOR
MCOnet ROMANIA
WWW.MCONET.RO
MCOnet Media Group



Cititorii întreabă...

... Lena le răspunde!

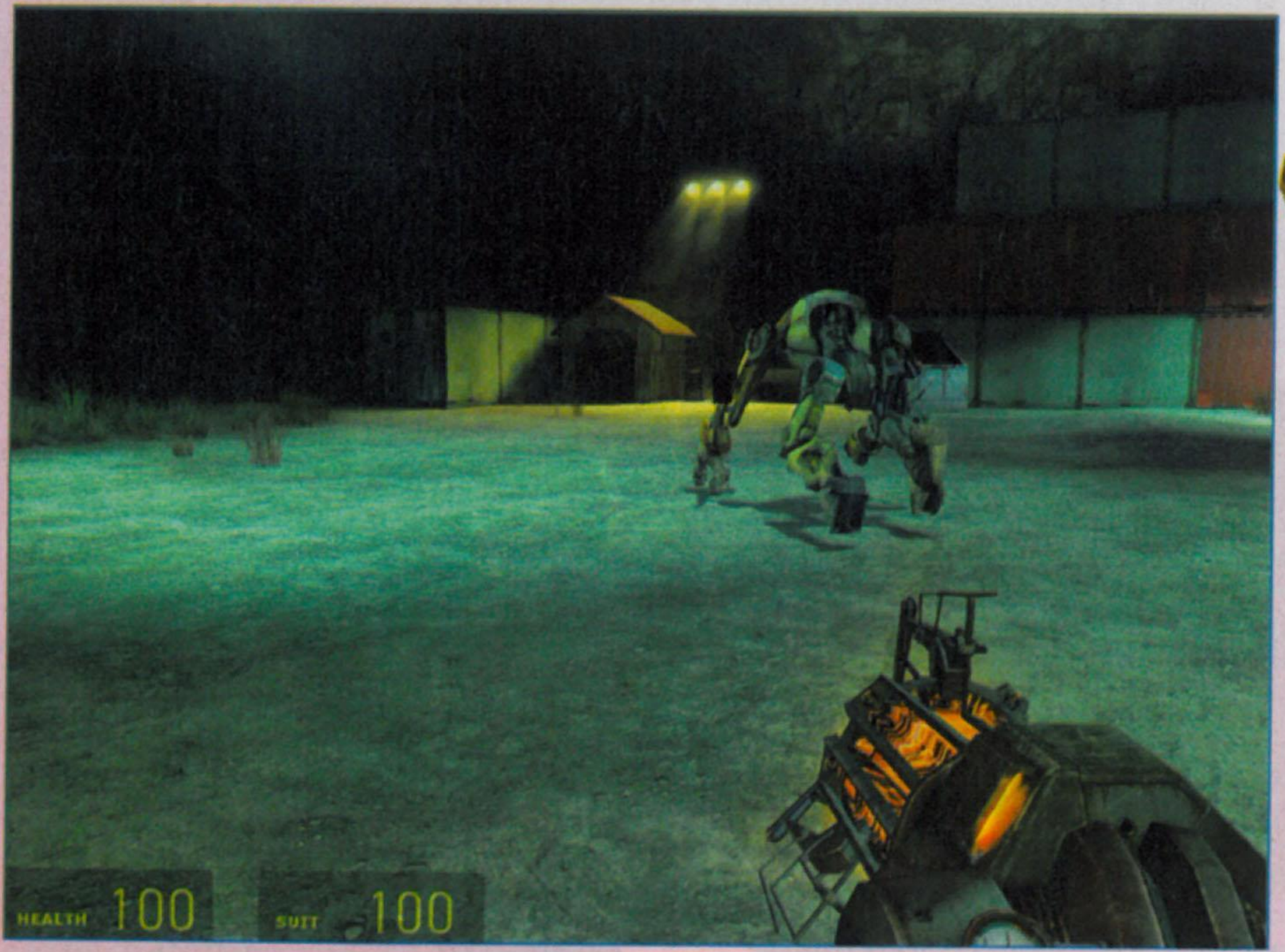
Bună, gameri şi fetiţe.

Chiar dacă jucăm pe calculator şi orice vârstă ar arăta cartea de identitate, tot fetiţe rămânem. Cât despre reprezentanţii sexului tare, ei vor rămâne pentru noi nişte copii, ştiţi voi de ce. Parcă a trecut un veac de când nu am mai răspuns scrisorilor voastre. Conţinutul scrisorilor din acest număr mi-au trezit în sufletul meu mare (cel puţin aşa susţine Ciprian ori de câte ori îşi îndreaptă privirea spre locul în care îmi tresaltă inima în piept) amintirea unui vis din adolescenţă. De fapt nu m-am schimbat prea mult de atunci şi astăzi pot să spun că mi-am împlinit visul. Aveam vreo 18 anişori când umblam cu o gaşcă de rockeri supăraţi pe lume şi extaziaţi de mine. Şi eu aveam geacă de piele cu ţinte, un păr negru de la natură şi nişte pantaloni din piele de căprioară tot negri ce făceau să se întoarcă toate privirile invidioase ale fetelor (şi pofticioase ale băieţilor) după mine pentru că erau foarte, foarte mulaţi pe picior (cadou de la tăticul unuia dintre băieţi, probabil pentru prezenţa mea benefică în sânul grupului, care era percepută ca un factor de echilibru). Deoarece prin corturi, cămine şi concerte doar despre muzica şi formaţiile diverselor genuri de rock auzeam şi ascultam am început să visez la o carieră în domeniu. Doream să devin fată de trupă rock. Ştiu, ştiu că a fost un vis ambiţios, dar, după ce am ascultat pe ascuns şi Like a virgin a lui



Madonna (băieţii erau foarte hotărâţi în preferinţe şi nici nu ar fi vrut să audă de alt gen de muzică), fără nici o legătură logică, am decis să acţionez în consecinţă. Au trecut ani, am trecut prin multe grupuri artistice şi profesionale, a fost şi bine a fost şi rău, am fost ca o floare de iris sau m-am închis ca o mimoză, după cum au fost vremurile. Dar iată-mă tânără, frumoasă hotărâtă să fiu fidelă şi să fac carieră în acest grup de artişti ai jocurilor virtuale şi nu numai. Vorba lui Halogen "cea mai betooon revistă din lume" se aplică şi redactorilor ei, iar eu din experienţa mea pot să susţin cu convingere şi argumente personale că aşa este.

Dar să răspundem nerăbdătorilor cititori întrebători. Ah! Puţintică răbdare! Pe viitor, nu uitaţi rugămintea mea din numărul 62 al revistei.





*Salutare PC Games 4 Fun, cea mai betooon revistă din lume. Doresc să vă spun că sunteţi FANTASTIC 4. Aşa revistă cum aţi scos luna aceasta mai rar în lume. Ce să mai zic, you are the best of the best. Am câteva întrebări de pus! Când apare **Black&White 2**, pentru că nu mai am răbdare, am citit şi interviul, mai bine spus am citit tot despre acest joc. Sunt sigur că va fi un succes adevărat, ca şi primul **Black&White**. A doua întrebare: când veţi pune joc full pe DVD, dacă veţi pune? Vedeţi şi voi că asta este dorinţa tuturor cititorilor; noi cititorii nu vă cerem să puneţi tot ce apare nou, pentru că ştim că nu se poate, dar măcar nişte jocuri din 2002-2003, că alea nu ocupă nici chiar aşa mult pe DVD. Mai am o rugăminte: publicaţi cât mai multe pagini, sigur este ceva în plus despre care să mai scrieţi. Dacă doriţi vă dau eu nişte idei: puneţi mai multe "poz(n)a lunii", puneţi două pagini cu întrebări, ca şi nişte jocuri, bineînţeles, despre jocuri, hardware etc. Încă o dată vă mulţumesc şi vă spun că faceţi o treabă super, ţineţi-o tot aşa şi sper să ne întâlnim şi peste 10 ani de acum încolo. Cu stimă şi respect "Halogen".*

Halogene, Halogene, pseudonimul tău îmi trezeşte asocieri ciudate în minte, bancheta caldă, de piele a unei spaţioase limuzine pe care am cunoscut-o recent când am fost luată şi eu să discutăm cu reprezentanţii unei firme cu care ar trebui să colaborăm pentru a pune jocuri full pe DVD. Dar în afară de bancheta respectivă nu prea îmi aduc aminte prea multe din câte s-au discutat pe acolo. Ce am înţeles e că discuţiile durează mult şi că trebuie rezolvate multe treburi cu licenţa şi mai ştiu eu ce, deşi după cum arătau unii de pe acolo păreau licenţiaţi şi licenţioşi. Apoi acest luminos pseudonim îmi aduce aminte de un fost prieten al meu de la care am şi învăţat multe (era foarte deştept) care fiind asistent universitar la Facultatea de Filosofie din Cluj-Napoca, în momentele acelea intime (uite că roşesc şi acum când scriu) nu putea să... ştiţi voi ce, numai dacă mă striga pe un ton mustrător: Diogene! Diogene!

Văd că întrebi de **Black & Withe 2**. Nu ştiu ce informaţii sau intuiţii ai tu, dar te suspectez că ai văzut revista şi noul format al rubricii "Poşta Redacţiei" căci această întrebare îmi pare a fi o aluzie mai mult sau mai puţin subtilă la adresa mea. Dacă e aşa, deşi încă mă mai îndoiesc (cum m-am mai îndoit eu de atâtea ori) să ştii că nu sunt rasistă şi e OK din punctul meu de vedere şi **Black&White** în doi.

Dar dacă eşti cu inima deschisă şi sufleţelul curat şi te referi strict la joc, acum, când ai ajuns să citeşti aceste rânduleţe, sigur îţi vei fi dat seama că jocul a fost testat, testul e în acest număr, deci cărţile au fost făcute şi concluziile au fost trase. Hm! Ciudată expresie mi-a răsărit în bibilica mea strălucitoare de abanos. Oare cum se trag concluziile!?

Cât despre sugestiile tale de a ne înmulţi... numărul de pagini în revistă, ne bucurăm că te gândeşti la mai mare pentru noi, dar e mult mai bine să ne străduim ca numărul de pagini pe care îl avem să le umplem cu un conţinut de calitate, cât mai bine pentru ca să îţi placă ţie şi prietenilor tăi.

Acum să vedem ce ne spune un alt fantastic fan al revistei noastre după cum se declară chiar el.



*Vă salut PC Games 4 Fun. În primul rând doresc să spun că sunteţi cei mai buni, deşi nu mai are rost să vă laud, deoarece se ştie în tot poporul. Vă rog din tot sufletul meu de fan al vostru, dacă puteţi şi aveţi spaţiu, să puneţi pe DVD jocul **Black&White** (1) şi eventual ceva expansion-uri?! Vă rog mult, oricum nu ocupă cine ştie cât spaţiu. Mai am o întrebare şi gata, promit! La **Half-Life 2**, trebuie să ai internetul pentru a-l putea juca? Să ştiţi că, deşi vă scriu pentru prima oară, mi-a făcut o foarte mare plăcere. Nu mai prea am ce vă spune în afară că sunteţi cei mai buni, chiar mai buni decât când aţi fost mână în mână cu PC Games Germania. Să ne auzim cu bine! Al vostru fan Derrek.*

Dragă Derrek,

după nume nu pot să-mi dau seama, chiar dacă am obligatoriu intuiţie feminină, din care parte a ţării eşti, dar îmi pari simpatic, mai ales că ne şi complimentezi. Ştiu sigur că, dacă mai cunoaşte, ai scrie lungi epistole mai mult sau mai puţin romantice noapte de noapte doar pentru Lena. Of! Ce visătoare sunt uneori!

Decupează taloanele din ediţiile 62 şi 63 ale *PC Games 4 Fun*, trimite-le la adresa redacţiei până la **4 decembrie 2005** şi **CÂŞTIGĂ** o consolă **Sony PSP!**

Nume ....

Vârstă ....

Ocupaţie ....

Oraş ....

Nr. telefon ....

Adresă e-mail

....



PCGames 4 Fun

TALON CONCURS nr.2

best distribution

TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT PC Games cu 2CD	☐ **3 luni** - 24,90 RON	**6 luni** - 49,70 RON	**12 luni** - 89,50 RON
ABONAMENT PC Games cu DVD	☐ **3 luni** - 32,10 RON	**6 luni** - 64,20 RON	**12 luni** - 116,10 RON

Decupează talonul din revistă şi trimite-l într-un plic pe adresa redacţiei PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, judeţul Bihor.

Preţul abonamentului în sumă de ____________ l-am achitat cu mandat nr. ____________

pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, judeţul Bihor.

Semnătura



Poz(n)a lunii

Concursul cu poze şi pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câştigătorul din acest număr - Mihai Dolha - sunt invitaţi să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. Dragă Mihăiţă, pentru imaginea haioasă îţi vom acorda numărul pe ianuarie/2006 al revistei noastre!

Răspundeţi la întrebări şi expediaţi talonul până la 10 ianuarie 2006

DESPRE TINE

Nume/Prenume: ____________

Adresa: Localitatea ________ Jud. ________ Str. ________ Nr. ____

Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ________ Telefon/Mobil: ________ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___

E-mail ________

Specificaţi numărul membrilor familiei: ______ Venit/lună ________

Studii ________

CHESTIONAR PC Games 4 Fun decembrie/2005

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?

☐ Foarte bun ☐ Bun

☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) plăcut mai mult?
....

3. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) displăcut?
....

4. Ce sugestii ai?
....

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM/DVD?
....

6. Aş dori ca următoarele informaţii să fie adăugate testelor şi avanpremierelor:
....
....

7. Ce teme ai prefera să întâlneşti mai des în PC Games 4 Fun?
....
....

HARDWARE

8. Ce calculator foloseşti? (specifică marca, modelul, procesorul şi viteza în MHz)
....

9. Mă interesează următoarele componente:
....
....

CD

10. Ce sugestii ai?
....
....
....

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):
....

FLASH

12. Se găseşte PC Games 4 Fun la chioşcul tău preferat?

☐ Da.

☐ Da, dar sunt puţine exemplare.

☐ Nu.

13. Cât eşti dispus să plăteşti pentru un joc de top original al cărui conţinut nu depăşeşte dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei

☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:
1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

15. Emisiunea TV preferată
....

16. Ce posturi de radio asculţi frecvent?
1. ....
2. ....
3. ....

17. Ce reviste citeşti cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?
1. ....
2. ....
3. ....

18. Ce cotidiene citeşti cel mai des?

☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor

☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul

☐ Jurnalul Naţional ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?

☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pentru TV

20. Ai cumpăra o ediţia specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?

☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îţi doreşti mai multe niveluri şi Mod-uri?
1. ....
2. ....
3. ....

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare
....
....
....

23. Pasiunea mea este
....
....

24. Formaţia muzicală preferată / cântăreţul preferat
....
....
....

Nume/Prenume: ________

Adresa: Localitatea ________ Jud. ________ Str. ________ Nr. ____

Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ________

Telefon/Mobil: ________ Data/luna/anul naşterii: ____ / ____ / ____

E-mail: ________

Specificaţi numărul membrilor familiei: ____ Venit/lună

Studii ________

Cu ocazia organizării tragerii la sorţi a câştigătorilor concursurilor organizate de revista PC Games 4 Fun, Best Distribution & Gameshop.ro şi TNT Games din luna august 2005, s-au extras următorii câştigători:

Tomescu Cătălin Ionuţ, **com. Cătina, jud. Buzău, cod 127145 - 1 joc GTA: San Andreas**
Puşcoi Adrian **- loc. Bucureşti, sector 1, str. Smaranda Brăescu, nr. 18, bl. 2B, ap. 13, cod 014202 - 1 joc Guild Wars**

Ştiu că se spune că orice început e greu (deşi eu când am început nu mi s-a părut greu deloc, chiar dacă toate cunoscutele îmi împuiau capul cu greutatea începutului), deci şi primul pas făcut de tine în a ne scrie e doar un început, iar de astăzi aşteptăm cu plăcere misivele tale. Tot din tonul micului tău mesaj înţeleg că te jenezi să nu deranjezi cu scrisorile tale.

Puiule! Atâta timp cât Lena va fi aici poţi să ne scrii cât vrei, când vrei şi aproape cum vrei.

Dar să vedem. Dacă citeşti puţin mai sus ce i-am scris Halogenului vei înţelege că deocamdată **Black&Withe 1** nu se poate pune pe DVD din cauza aceloraşi probleme de licenţă şi licenţe.

Apropo de întrebarea ta despre posibilitatea jucării lui **Half-Life 2**: este o întrebare socratică, deoarece conţine şi răspunsul în ea, deci la o aşa întrebare filosofică şi de bun simţ îţi răspund cum i-aş răspunde lui Socrate însuşi, plus unele mici destăinuiri, ca să vezi şi tu ce ţie şi cu viaţa asta.

Half-Life 2 se joacă prin intermediul STEAM, deci numai dacă ai internet, cum era şi în cazul legăturii dintre noi, dacă îmi ratam eu cariera. Mă puteai vedea şi asculta numai dacă aveai internet. Înainte de a primi oferta băieţilor de la PCG 4 Fun, a venit un nesimţit la mine care, la început, părea de treabă şi m-a întrebat dacă nu vreau să lucrez în domeniul IT. Încântată că şi calităţile mele native sunt aşa de evidente am fost foarte tentată să accept, noroc că l-am întrebat cu jumătate de gură:

– Ce trebuie să fac, bunule domn? Ştiţi ce mi-a răspuns nesimţitul? Oau! Nici acum nu îmi dau seama cu ce l-am inspirat, de a spus ce a spus.

– Scumpă domnişoară, dumneavoastră va trebui să vă dezbrăcaţi în faţa unei web camere pe un fond sonor adecvat şi astfel veţi ajunge pe tot internetul.

Noroc că, fiind fată deşteaptă, i-am dat o replică pe măsură:

– Ştiam că slujbele din IT sunt foarte bine plătite, dar niciodată nu voi accepta aşa ceva.

La care respectivul îmi dă o replică pe care nu am prea înţeles-o.

– Aţi văzut filmul "Pe aripile vântului"? Ştiţi replica finală a filmului?

Şi atât. La scurt timp m-am întâlnit cu băieţii.



Hmm...de unde să încep! A trecut ceva timp... m-am gândit să iau tastatura în braţe şi să scriu redacţiei mele favorite! Din nou, vă laud, din ce în ce mai bine, ideea cu introducerea DVD-ului, implicit a avea 2 variante de reviste a fost genială. CD-urile şi DVD-urile sunt excelente, au cele mai necesare upgrade-uri pentru fiecare games sau ce-o fi respectivul. E super... totul OK. Fiind cititor înrăit al revistei, am totuşi o întrebare. După ce am răsfoit revista mulţumit si cu un zâmbet pe buze, brusc, am rămas cu gura căscată... pe ultima pagină a revistei, mi-a fost imposibil să nu observ "dispariţia" colegului vostru Şerban Stokker. Ce s-a întâmplat dom'le? I s-a urât de atâtea joace?! Sau ce?! E adevărat că am pierdut un număr de Games şi poate aţi explicat acolo, dar aş vrea să ştiu totuşi ce s-a întâmplat.[...]

*Obiectivul oricărui jucător de **WoW** a fost atins. Personajul meu a fost (şi ESTE) un gnome jucăuş, mage de level 60, specializat în vrăjile pirotehnice. Acum, aş vrea să încep un nou caracter pe un alt server (european bineînţeles) şi am o întrebare: echipa PCG 4 Fun (sau cei care joacă de la voi, dar bănuiesc că toţi) pe ce server sunteţi? Şi ce personaje aveţi (numele)?[...]*

Cam atât, mai scriu, promit, dacă nu v-am enervat cu atâta scris, să mai dezbat şi alte subiecte "incendiare". All hail PCGames.

Andrei aka Slim

Iată un veteran în ale cititului revistei. Bine ne-am întâlnit pentru prima dată, tu un veteran, eu un boboc de fată! Dacă la începutul istorisirii tale drăguţe în care mi te lauzi că ai atins level maxim la **WoW** îţi mărturiseşti şi vârsta, să ştii că nu aş fi ghicit din primele rânduri al scrisorii, în care, dacă facem abstracţie de cine iei în braţe şi pe cine ai ca favorită, aş fi crezut că eşti matur şi pasional. Deocamdată eşti numai pasionat.

Pe fratele Pavel îl găseşti pe serverul Zenedar, dacă te ţin puterile. În rest, mai povestim.

Îţi mulţumim de prea binemeritatele tale laude la adresa noastră şi a revistei, iar despre Şerban Stokker pot să îţi spun că l-am cunoscut. Din păcate, nu atât de bine cât mi-aş fi dorit. Am încercat să port unele discuţii mai particulare cu el, dacă înţelegi, (dacă nu cu atât mai bine pentru tine), dar am fost evitată în mod politicos. Tot ce pot să îţi spun e că nu i s-a urât de joace şi în rest simple supoziţii pertinente de ale mele. Eu sper că timpul când nu joacă îi este răpit de o frumoasă prinţesă şi astfel nu mai are când să scrie despre ce joacă.

Am scris cam mult... vorbit prea mult despre acest **WoW**, dar asta e adevărul, mă obsedează. Sunt prizonier într-o lume de unde nu vreau să evadez!

Ţie, dragă Andrei, îmi permit, datorită staturii mele mai impunătoare şi a profundei experienţe de viaţă să îţi dau unu, două sfaturi:

Nu e bine să te rezumi la un singur univers virtual, oricât de vast ar fi el, trebuie mereu să încerci noul. Apoi, nu e bine să rămâi prizonier al universului virtual, trebuie să fii prizonier al vieţii în general, cu bune şi rele.

Ah! Dragul meu Andrei, devin patetică şi scrisoarea ta mi-a răscolit instinctul matern.

Sunt sigură că atât tu cât şi ceilalţi cititori de vârsta ta vor ajunge nişte bărbaţi pe cinste. Şi atunci când nu voi mai fi vă veţi aminti că a fost odată Lena (ca să îi parafrazez pe băieţii de la Iris. Extraordinar de plini de viaţă băieţi ăştia).

Şi acum, cu îngăduinţa voastră mă retrag, cu o lacrimă de emoţie în glas şi în tastatură.

Cu sinceritate şi deschidere© către toate problemele voastre, pur şi simplu, Lena din Troia!

CUPRINS

63 decembrie/2005

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers

CD 1

DEMOS

- Fahrenheit
- Obscura
- Peter Jackson's - King Kong

DRIVERS

- ATi Catalyst v5.10 (win2K/XP)
- nVidia ForceWare 81.85 (win2K/XP)

PATCHES

- Age of Empires III v1.0 to v 1.01
- F.E.A.R. v 1.00 to v1.01
- Starshipo Troopers v2.2.55 to v 3.2.77

TOOLS

- ATi Tray Tools
- Power Strip v3.62
- Total Uninstall v3.51

CD 2

DEMOS

- Diplomacy
- The Suffering - Ties That Bind
- Trackmania Original

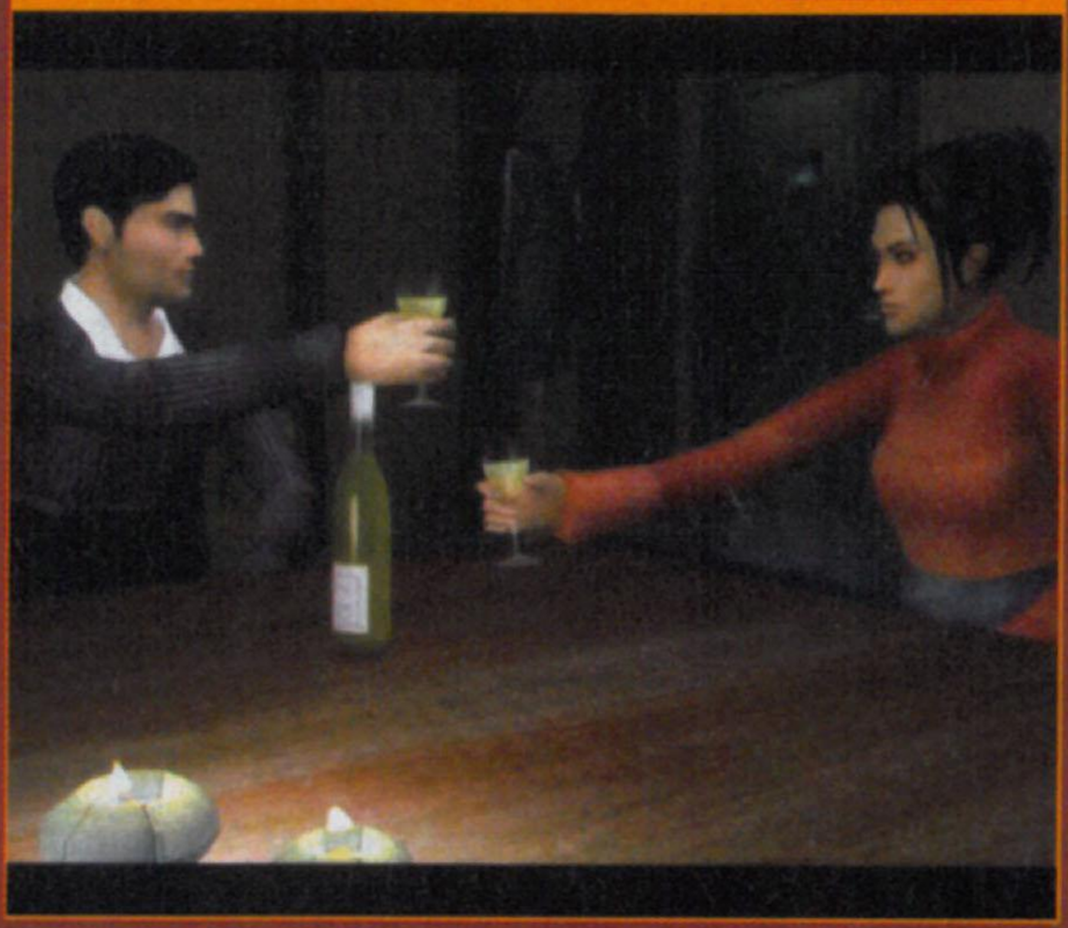
SPECIALS

- Civ IV TechTree
- Cossacks 2
- Morrowind
- Rise of Nations
- Thief 3

VIDEOS

- F.E.A.R. Panics ep 3 1300k
- NFS Most Wanted LaPierre Interview
- WoW Ex Blizcon

Fahrenheit CD-DVD

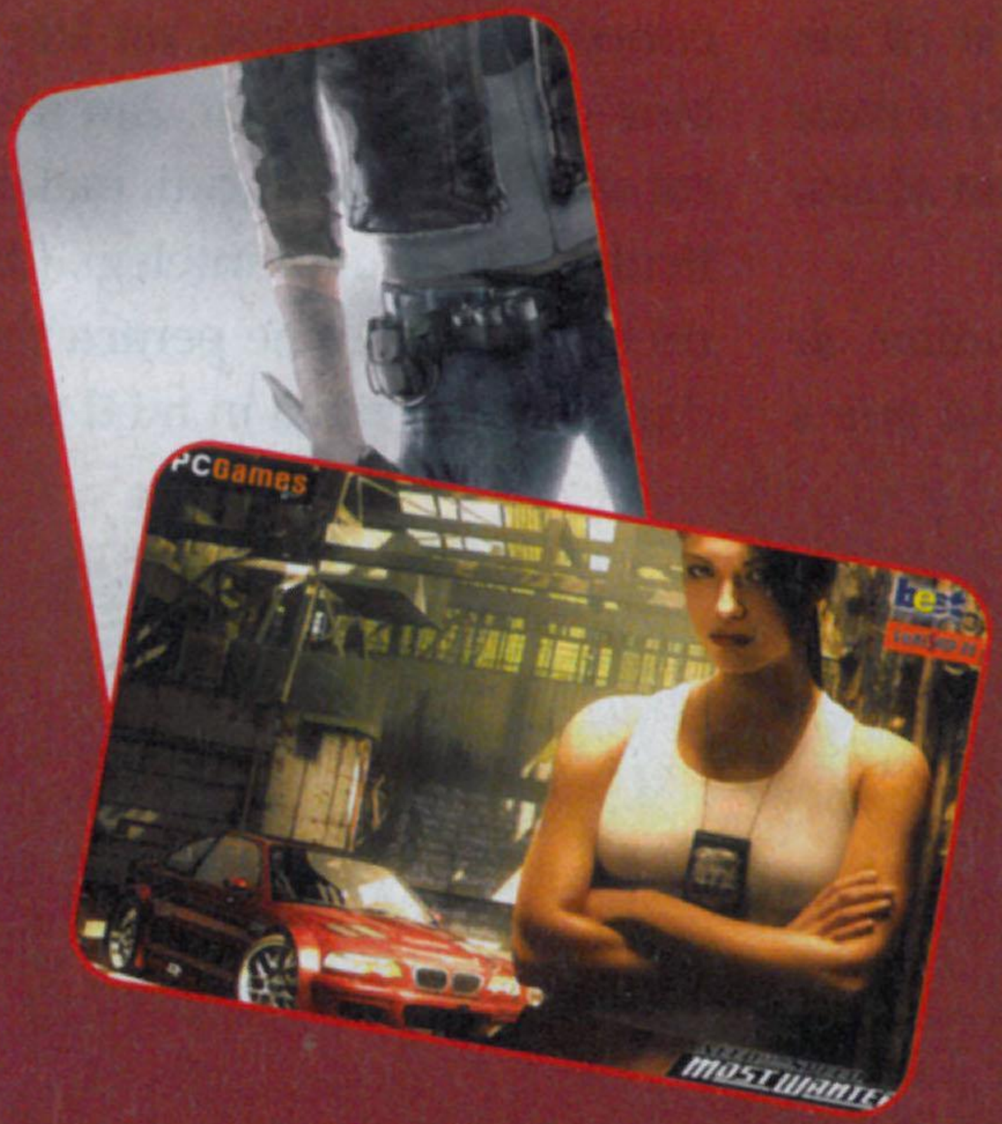


Earth 2160 DVD



Peter Jackson - King Kong CD-DVD





DVD

DEMOS

- Diplomacy
- Earth 2160
- Fahrenheit
- FIFA Manager 2006
- Land of the Dead
- NiBiRu
- Obscura
- Peter Jackson`s - King Kong
- The Suffering - Ties That Bind
- Trackmania Original
- UFO: Aftershock
- Venture Africa

DRIVERS

- ATi Catalyst v5.10 (win2K/XP)
- nVidia ForceWare 81.85 (win2K/XP)

PATCHES

- Age of Empires III 1.0 to 1.01
- battlefield 2 to 103
- F.E.A.R. 100 to 102
- Starship Troopers 2.2.55 - 3.2.77

SPECIALS

- Battlefield 2 MAPs
- Civ IV TechTree
- Cossacks MAPs
- Doom 3 MODs
- Half-Life 2 MODs
- Morrowind MODs
- Quake 4 MODs
- Rise of Nations MAPs
- Thief 3 MODs

TOOLS

- Adobe Reader 7
- ATi Tray Tools
- nTune 2.05
- Power Strip v3.62
- Total Uninstall v3.51
- WinZIP v10

VIDEOS

- BFME 2 water techdemo
- Dungeon and Dragons Online pre e3
- F.E.A.R. Panics ep. 3
- F.E.A.R. TRL Multi 1a 1300k
- Civ IV - Hanging Garden Wonder movie
- HDR
- NFS Most Wanted LaPierre Interview
- NFS Prod hz
- Obvilion 20 min Gameplay
- Prince of Persia 3
- Vietcong 2
- WoW Ex Blizcon

Înainte de a folosi discurile optice oferite împreună cu revista, vă rugăm să verificaţi cu atenţie dacă acestea nu prezintă defecţiuni fizice vizibile cu ochiul liber (fisuri, zgârieturi, deformări ale suprafeţei etc.). Asemenea defecţiuni pot provoca defectarea unităţii optice, fapt pentru care editura nu poate fi trasă la răspundere. Responsabilitatea editurii se limitează la înlocuirea discului optic defect, în urma expedierii acestuia pe adresa redacţiei, cu condiţia ca defecţiunile constatate să nu fie cauzate de către utilizarea abuzivă din partea utilizatorului.



NEBUNIA MOBILA

www.superlogo.ro

SMS 1290

EFECTE SONORE HAIOASE

Compatibile toate telefoanele care suporta formatul mp3 si cu serviciul WAP/GPRS activat

Iubito, Iar Te Cauta Fraierul Ala, Nu Raspunzi?	GM50080
Sefu, Iar Te Suna Un Dobitoc!	GM50081
Do U like Scary Movies?	GM50028
Orgasm Bavarez	GM50000
Vreau Sa-Mi Vorbesti... Acum!	GM50050
Pune Mana Pe Mine! Strange-ma!	GM50057
Pick Up your Phone Mother +++	GM50038
Broasca Nebuna	GM50025
Hei, sexy! Nu-mi raspunzi?	GM50045
It's Wake Up Time	GM50031
Don't Drop It Like It's Hot	GM50030
Donald Duck	GM50004
Nechezat Cal	GM50010

MESAJE IMAGINE COLORATE



GM0909 GM1096 GM1097 GM0576
GM1082 GM0878 GM0505 GM0757
GM0751 GM0901 GM0744 GM0908
GM0923 GM0616 GM0898 GM0886
GM0539 GM0889 GM0865 GM0850
GM0849 GM0845 GM0843 GM0837
GM0779 GM0777 GM0234 GM0770

SUPER SONERII MONO SI POLIFONICE

Pentru soneriile mono sunt compatibile toate telefoanele NOKIA (exceptie NOKIA 5110), toate telefoanele SIEMENS (exceptie A35, A36, A50, A55, C25, S10, S11, C10, C11, S25, C28) si tefoanele SAMSUNG T100, T400, T500, N620, N600, N500, R210S, S100, S300, V200

Pentru soneriile polifonice sunt compatibile toate telefoanele polifonice cu WAP/GPRS (exceptie SAMSUNG C100, X100, X600)

POLIFON	MONO NOKIA SAMSUNG	MONO SIEMENS	INTERNATIONALE
GM30357	GM230357	GM240357	BLACK EYED PEAS : DON'T LIE
GM30392	GM230392	GM240392	50 CENT - OUT OF CONTROL NOU
GM30393	GM230393	GM240393	JUANES - CAMISA NEGRA NOU
GM30394	GM230394	GM240394	THALIA - AMAR SIN SER AMADA NOU
GM30361	GM230361	GM240361	BUSTA RHYMES : DON'T CHA,
GM30373	GM230373	GM240373	Backstreet boys - Incomplete
GM30374	GM230374	GM240374	Will Smith - Switch
GM30377	GM230377	GM240377	Gwen Stephany - Cool
GM30336	GM230336	GM240336	Akon - Lonely
GM30330	GM230330	GM240330	Shakira - La Tortura
GM30316	GM230316	GM240316	Gwen Stefani: Hollaback Girl
GM30344	GM230344	GM240344	ROB THOMAS - LONELY
GM30345	GM230345	GM240345	50 CENT - HATE IT OR LOVE IT
GM30346	GM230346	GM240346	EMINEM - ASS LIKE THAT
GM30347	GM230347	GM240347	FOO FIGHTERS - BEST OF YOU

POLIFON	MONO NOKIA SAMSUNG	MONO SIEMENS	ROMANESTI
GM30364	GM230364	GM240364	Pepe-9vieti
GM30365	GM230365	GM240365	Activ - Superstar
GM30324	GM230324	GM240324	Mandiga - Esti soarele meu
GM30387	GM230387	GM240387	B.U.G. MAFIA - HAI CU MINE NOU
GM30388	GM230388	GM240388	ANALIA SELIS - MILONGA SENTIMENTAL NOU
GM30389	GM230389	GM240389	HEAVEN - PENTRU TOTDEAUNA NOU
GM30390	GM230390	GM240390	NICOLA - HONEY NOU
GM30391	GM230391	GM240391	BE3 - TOTUL E OK NOU
GM30327	GM230327	GM240327	Rafman - Linistea ta
GM30309	GM230309	GM240309	MORANDI - Beijo (Uh-la-la)
GM30310	GM230310	GM240310	3 SudEst - Cu capul in nori
GM30293	GM230293	GM240293	CORINA - Imi Place La Tine
GM30281	GM230281	GM240281	Hi-Q Te-am iubit, dar
GM30282	GM230282	GM240282	Andra Sarutul noptilor de rai
GM30283	GM230283	GM240283	Sisu si Puya Tot La Familia

POLIFON	MONO NOKIA SAMSUNG	MONO SIEMENS	TOP 5 TONURI
GM30272	GM230272	GM240272	B.U.G. Mafia - Strazile
GM30309	GM230309	GM240309	MORANDI - Beijo (Uh-la-la)
GM30290	GM230290	GM240290	LIVIU - La lumina stelelor
GM12115	GM206086	GM207086	GUTA & SORINA - As Renunta
GM30206	GM230206	GM240206	Erreway-ParaCosasBuenas

POLIFON	MONO NOKIA SAMSUNG	MONO SIEMENS	MANELE
GM30366	GM230366	GM240366	Adrian Minune - Alo,alo
GM30395	GM230395	GM240395	SORINEL PUSTIU' - BAROSAN NOU
NOU GM30396	GM230396	GM240396	ADI DE LA VALCEA - TELEFONUL NU MAI SUNA
NOU GM30397	GM230397	GM240397	ADI DE VITO - AM SI BANI AM SI PUTERE
NOU GM30398	GM230398	GM240398	SORIN COPILU' DE AUR - NA NA NA
NOU GM30399	GM230399	GM240399	NICOLAE GUTA - LA MINE PLOUA CU BANI
NOU GM30400	GM230400	GM240400	NICOLAE GUTA - DACA ESTI OM BUN
NOU GM30401	GM230401	GM240401	ADRIAN MINUNE - NOAPTE SI ZI
GM30369	GM230369	GM240369	Minodora - Oriunde ma uit
GM30372	GM230372	GM240372	Sorinel Pustiu - Arat bine ca barbat
GM30278	GM230278	GM240278	Adrian de Vito Pentru Tine, Mentru Mine
GM30288	GM230288	GM240288	Florin Salam - Trup si suflet

VIDEO PENTRU MOBIL

Filmele pot fi comandate numai de pe telefoanele de la lista de explicatii

AvaVincent Lamborghini Toyota tuned DruBerrymore



GM55000 GM55002 GM550021 GM55000

MESAJE IMAGINE PENTRU NOKIA SI SAMSUNG

Mesajele imagine pot fi comandate doar pentru telefoanele NOKIA si SAMSUNG T100, T400, T500, N620, N600, N500, R210S, S100, S300, V200.



GM322175 GM322332 GM322434 GM322431

COMANZI la 1290 ASTFEL

1. Trimite prin SMS codul ales (ex: GM206130) la 1290 si primesti imediat soneria mono sau mesajul imagine
2. Pentru soneriile polifonice si imaginile color urmeaza instructiunile primite prin SMS
3. Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
4. Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveza pur si simplu soneria/imaginea color in mobilul tau

*Pentru a putea comanda imagini color, sonerii polifonice, efecte sonore sau jocuri java este necesara activarea (gratuita) a serviciului WAP/GPRS la Connex *222 sau Orange la 411, servicii disponibile numai pentru abonatii Connex si Orange + cartele Orange PrePay (activare la nr. 200) Pentru soneriile polifonice si imaginile color sau efecte sonore este necesar sa trimiteti 2 SMS-uri/comanda, iar pt. jocuri 3 SMS-uri/comanda. In functie de traficul din retea livrarea unei comenzi dureaza pana in 5 minute, iar in cazurile fortuite cateva ore.

Telefoane compatibile pentru filme: Alcatel One Touch 565, 557, 556, Motorola V300, V66M, V200, V600, C650, V500, V635, V980, V400, E1000, Razr V3, Nokia 3230, 3650, 3660, 6230, 7610, 6600, 6220, 6630, 6230i, 6670, 7200, 7600, 9300, 9500, NGage, NGage QD, Sagem myX-7, Samsung SGH-Z105, SGH-Z105, SGH-E850, SGH-Z110, SGH-Z130, SGH-Z107, SGH-Z100, SGH-D600, SGH-D500, Sharp GX30, TM-200, v902, GX25, Siemens CX65, ST60, SX1, SonyEricsson Z1010, P910i, P900, S700i, V800, P800, K700i, K750i.

Pretul unui SMS 1.10 USD +TVA Informatii 021-3196098 ORAR luni-vineri 10-18



ALINA

Vreau sa-mi implinesc fanteziile cu tine!

Suna-ma la: 0906-760.627

TARIF 1 USD+TVA/MIN ORANGE SI 1 EURO+TVA/MIN ROMTELECOM



GMDiana (23)
"Sunt o blonda draguta si te astept sa facem cunostinta. Daca vrei sa ne cunoastem scrie-mi la 1590 si iti voi raspunde imediat."



GMMiri (29)
"Sunt o bruneta simpatica si vreau sa intalnesc baieti draguti. Daca iti plac fetele deosebite astept sa imi scrii la 1590!"



GMRamona (27)
"Sunt o fata fara fite, foarte sexy si foarte vesela. Te asigur ca te vei simti bine cu mine! Trimite-mi un mesaj la 1590 si intram in direct!"

Trimite prin SMS numele fetei dorite (ex: GMDiana) la 1590 si ea intra in legatura directa cu tine imediat!

Tarif 0.9 USD+tva/SMS

SMS 1590

JOCURI JAVA PENTRU MOBIL



GM601082 GM601101 GM601106 GM601088



GM601090 GM650000

Telefoane compatibile:

Jordan Uncovered: Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7610, 7650, 8910i, NGage, NGageQD Siemens: C65, C75, CF75, CV65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65 Motorola: A1000, A830, A835, A925, C370, C380, C450, C550, C650, C651, C975, C980, E1000, E380, V1050, V180, V220, V300, V400, V500, V525, V600, V975, V980 Sagem: myV55, myV65, myV75 SonyEricsson: F500i, K500, K508i, K600, K608i, K700i, K750i, P800, P900, T610, T630, V800, Z1010, Z500, Z600, Z800

Miami Vice: Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7610, 7650, 8910i, NGage, NGageQD Siemens: C65, C75, CF75, CV65, CX65, CX70, M65, S65, SK65, SL65, SX1 Motorola: A1000, A830, A835, A925, C380, C650, C651, C975, C980, E1000, V1050, V180, V220, V3, V300, V400, V500, V525, V550, V551, V555, V600, V635, V80, V975, V980 Sagem: myV55, myV65, myV75, myX5-2 SonyEricsson: F500i, K500, K508i, K600, K608i, K700i, K750i, P800, P900, V800, Z1010, Z500, Z800

Pub Fight: Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7610, 7650, 8910i, NGage, NGageQD Motorola: A1000, C380, C650, C651, C975, C980, E1000, V1050, V180, V220, V300, V400, V500, V525, V600, V975, V980 SonyEricsson: F500i,K600, K608i, K700, K750i, P800, P900, T610, T630, V800, Z1010, Z500, Z800 The Fall: Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7610, 7650, 8910i, NGage, NGageQD Siemens: A60, A65, C60, C65, C75, CF75, CV65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65 Motorola: A1000, A830, A835, A925, C370, C380, C450, C550, C650, C651, C975, C980, E1000, E380, V1050, V180, V220, V3, V300, V400, V500, V525, V600, V975, V980 Sagem: myV55, myV65, myV75, myX5-2 SonyEricsson: F500i, K500, K508i, K700i, K750i, P800, P900, S700i, T610, T630, V800, Z1010, Z500, Z600, Z800 Dodge the Doo: Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7610, 7650, 8910i, NGage, NGageQD Siemens: A60, A65, C60, C65, C75, CF75, CV65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SX1 Motorola: A1000, A830, A835, A925, C370, C380, C450, C550, C650, C651, C975, C980, E1000, E380, E398, E680, V1050, V180, V220, V3, V300, V400, V500, V525, V550, V551, V555, V600, V80, V975, V980 Ninja King: Nokia 6170, 7270, 7600, 2650, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6800, 6810, 6820, 6822, 7210, 7250, 7250i, 3230, 6600 ,6620, 6630, 6670, 6680, 7610, 6260, 6230, 5140 Siemens CX65, CXT65, CXV65, M65, S65, SK65, SK65, S66, SX1 Motorola E398, RazrV3, V300, V400, V500, V525, V545, V550, V600, V980.


PICTURE BY
DLP™
A TEXAS INSTRUMENTS TECHNOLOGY
DLP™ technology by Texas Instruments
offers crystal clear images with superior quality.
Ai probleme cu proiectorul tău?
Încearcă **proiectorul BenQ PB8250.**
BenQ Digital Projector PB8250/PB8240/PB8140
Total performance as a combination of reliability and brilliant image.
· DLP™ Projection System
· Native XGA (1024 x 768) Resolution
· 3000 ANSI Lumens
· 2000:1 Contrast Ratio
· Micro Dust Filters
· T-flow Cooling System
· 8 sets of Preset Mode
· Versatile Connectivity
· 3000 hrs Lamp Life (Eco. Mode)
· HDTV Compatible (480p, 576p, 720p, 1080i)
BenQ.com
BenQ
Enjoyment Matters